不思議のダンジョン2

風来(ふうらい)のシレン

©1995 CHUN SOFT

公式ガイドブック

CHUN SOFT

シレンと目指せ〝太陽の大地〟! 今、旅立ちの時!!

こばみ谷に、ひときわ高くそびえる
テーブルマウンテン…。
その頂上にいるという〝黄金のコンドル〟にシレンとその連れ語りイタチのコッパは、めぐり逢うことができるのかっ!?

不思議のダンジョン2

風来(ふうらい)のシレン

©1995 CHUN SOFT

公式ガイドブック

●コドモ戦車●

不思議のダンジョン2
風来のシレン
ふうらい
©1995 CHUN SOFT
公式ガイドブック

不思議のダンジョン2

風来のシレン　公式ガイドブック

目次

STORY 4
風来のシレン、唯今見参！ 6
シレンの操作方法 8
旅立ちの前に 10
風来人番付に名を残せ！ 14

風来人心得、一　道中案内之巻

こばみ谷全景図 16
冒険中に立ち寄る店　～基本施設紹介～ 18
渓谷の宿場 20
杉並の旧街道～山間渓流（1～4F） 22
竹林の村 24
天馬峠～山頂の森林（5～7F） 26
山頂の町 28
ネブリ山廃坑～山霊の洞窟（8～14F） 30
奇岩谷 32
瀑布湿原～テーブルマウンテン（15～18F） 34
テーブルマウンテン（19～25F） 36
地下水脈の村 38
ムゲン幽谷～三つの試練（26～29F） 40
太陽の大地 42

風来人心得、二　出会い之巻

仲間キャラクター 44
イベントキャラクター 48
全イベントをクリアした時、シレンはここまで強くなる 56

風来人心得、三　道具之巻

物品総覧 58
武器 60
矢 66
盾 68

おにぎり 76
草・種 78
腕輪 84
巻物 88
杖 98
壺 102
こはみ谷伝説、検証!! 110

風来人心得、四　罠之巻

罠解説 112
オールトラップ大紹介 114
4コママンガ大コンテストのお知らせ 122

風来人心得、五　魔物之巻

モンスター大全 124
クリアアップキャンペーンのお知らせ 168

風来人心得、六　技之巻

風来人指南之書（攻略テクニック基本編） 170
風来人秘伝之書＝袋とじ（攻略テクニック上級編） 178

風来人心得、七　新たなる旅立ち之巻

フェイの問題 194
新たなダンジョン発生！ 201
チュンソフトだより 206

巻末付録

モンスター分布図
索引の巻物

※各地名やアイテム、キャラクター、モンスターの掲載ページについては、巻末付録の「索引の巻物」をご覧下さい。

STORY

伝説の神鳥、黄金のコンドル。その神鳥が棲むところに幻の黄金郷があるという…。その伝説を信じ、夢を追って生きる〝風来人〞と呼ばれる男たちがいる。伝説の黄金郷に熱い思いをはせ、今日も〝こばみ谷〞には多くの夢追い人たちが集い、そして〝テーブルマウンテン〞の頂上にあるという、〝太陽の大地〞へと挑んでいく。

しかし行く手には、あまたのモンスターたちが巣食い、冒険者たちを待ち受ける!! はたして黄金郷は本当にあるのか？ そこには伝説の神鳥が眠っているという者もいれば、世にも恐ろしい悪魔が棲まうと語る者もいる。伝説の真偽を確かめた者は、まだ誰もいない……。

そして、また一人、男のロマンに魅せられてこの地を訪れた男がいた！ 〝風来のシレン〞ここにあり。旅の神クロンはシレンに味方してくれるのか!? 吹くのは追風か、はたまた逆風か……。この冒険の成行きを知っているのは、運命の神リーバのみである………。

風来のシレン、唯今見参！

コッパ

今では数少なくなってしまった人語を操る「語りイタチ」。実は主人公シレンを〝テーブルマウンテン〟への冒険の旅に誘った張本人であり、また、よき相棒でもある。カワイイ風貌(ふうぼう)のわりにはナマイキで、危険な道中ではシレンの荷袋の中で眠っているというチャッカリ屋さん。でも、なんとも憎めないヤツだ！

●風来人とは…

黄金のコンドルの伝説を信じて冒険の旅に生きる。〝風来人(ふうらいにん)〟とはそんな男たちの総称なのだ！

◀座頭ケチ

▼目つぶしお竜

▼ペケジ

冒険の旅の途中で出会う個性豊かなサブキャラクターたちの中にも、シレンの旅に加勢してくれるものがいる。

シレン

友の遺志を受け継ぎ、旅ガラスとなった若き風来人。トレードマークの三度笠と縞合羽は亡き友の形見だという。コッパとともに黄金のコンドルが棲むいう〝太陽の大地〃を求め、胸おどる冒険の旅へ挑むため、今、こばみ谷に立つ!!

▲陶芸家ガイバラ

▶さすらいの料理人
ナオキ

基本操作方法紹介

シレンの操作

コントローラーをたくみに操って、
シレンの動かしかたを完全にマスターしよう！

コントローラーの使い方　シレンを自由自在に操るのだ!

●移　動（十字）
シレンの移動、体の向きの変更、ウィンドウの選択。

●ウィンドウ表示（X）
基本ウィンドウを、画面に表示させる。

●斜め移動（R）
押しながら「十字ボタン」で、斜めにしか移動できなくなる。

●方向転換（Y）
押しながら「十字ボタン」で、その場で体の向きを変られる。

●矢&特殊攻撃（L）
通常の状態では、矢を射つ。モンスターに変身した時は、その特殊攻撃。

●攻撃&決定（A）
体の向いている方向に対して、攻撃、会話行動をとる。ウィンドウ表示の決定。

●マップ（セレクトボタン）
押している間、画面表示をマップのみにする。

（スタートボタン）
このボタンは使用しない。

●高速移動&キャンセル(B)
ウィンドウ表示のキャンセル。「十字ボタン」と一緒に押すと高速移動ができる。

ターンシステム　基本だが重要なポイントだ

『風来のシレン』では、ターン制が採用されている。ターンとは動作のこと。基本的には攻撃、アイテム使用、一歩移動が一動作、すなわち1ターンとなる。シレンが1ターン行動するとモンスターも1ターン分行動。シレンが何もしない間はモンスターも何もしない。あわてずにムダのない動きを考えよう。そのためにも次の操作を絶対マスターすべし！

◀1回の攻撃につき1ターンを消費するのだ。

▶アイテムの使用、装備も1ターンに数えられる。よく考えながら使おう。

移動　ムダのない動きが勝利を呼ぶ!

●ナナメの移動

本来なら縦、横と2ターンを要するところも斜めなら1ターンで済む。斜め移動は目的場所に最少ターン数で移動できるのだ。「Rボタン」を押しながら「十字ボタン」を押せば確実にできる。また、満腹度は10ターンで1減るので、ターンを減らせば腹ヘリも防げる。

●Bボタンダッシュ

「十字ボタン」と「Bボタン」の組み合わせで高速移動できる。出口などに直行したい時には便利だ。移動中でもダンジョンの分岐点やアイテムの前にさしかかると自動的に一時停止するので安心。だがモンスターの先制攻撃を受けたり罠にかかることもあるので注意！

●アイテムに乗る

「Bボタン」を押しつつ「十字ボタン」を押し、アイテムへと移動すると、アイテムの上に乗ることができる。この場合は、通常のようにアイテムを自動的に拾ってしまわないので、ウィンドウを開いても当然アイテムリストには含まれていない。実は、この操作が上級テクの鍵を握っているのだ！ (→詳細はP178へ)

▲乗って使う時は「足元」のコマンドを選ぶ。すると、その場で使えるのだ。

●方向転換

ターン制の『風来のシレン』では動作を節約して方向転換することが重要なポイントになる。「Yボタン」を押しながら「十字ボタン」を押せば、ターンを消費せずに方向転換できるし、「Rボタン」も同時に押すと斜め向きも楽にキマル。この、ターンを消費しない8方向転換は重要なテクニック。必ずマスターすべし！

▲敵がすぐ後ろに迫っていても大丈夫。あわてず方向転換だ。

●すれちがい

進みたい方向に他のキャラがいてジャマな時には、「Bボタン」を押しつつ「十字ボタン」。そのキャラとシレンが入れ替わることができる。これを知らないようでは、とても仲間キャラは連れ歩けない。仲間キャラの向こうに敵がいる時など、まわり込んで移動するより、この操作方法を選んだ方が手間が省けるぞ。

▲狭い通路をふさがれてしまっても、入れ替わって進める。

ゲームスタート前の基礎知識

旅立ちの前に…

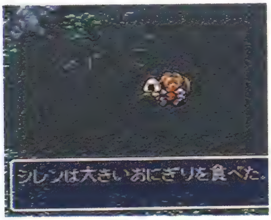
これから紹介することがらは、冒険に出る前にぜひとも知っておいて欲しいものばかりである。しっかり予習できたら、さあ、出発だ!!

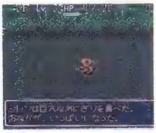
シレンの状態　各パラメーターを常にチェック!

H　P

シレンが敵に攻撃されるなどしてダメージを受けると減り、ポイントが0になるとゲームオーバー。HPは足踏み（「Aボタン」と「Bボタン」の同時押し）か、歩くことで回復するが、お腹がすくのも早くなるので、上手に回復アイテムと使いわけよう。

▲HPを回復させる4つのアイテム。薬草、弟切草以外の2つは他のステータスも回復させる。





▲大きさによって満腹の度合いが違うおにぎり。雑草も食べられる。

満　腹　度

はじめは100%からスタートし、ターン数を重ねると減少していく。回復には、おにぎりが必要。草は一率5%の回復。また、胃拡張（いかくちょう）の種を飲むと最大値が10%上昇し、少し腹持ち（はらもち）がよくなる。なお0%になって、ターンを消費し続けるとシレンは力つきる。

ち　か　ら

シレンの攻撃力に深く関わる数値である。これが上がれば敵に与えるダメージが大きくなり、下がれば逆に小さくなる。また、攻撃力は装備する武器によって補強される。つまり「ちから」＋武器が攻撃力を決定するのだ。

◀どく草や毒矢に当ると「ちから」が下がる。宿屋やアイテムで回復を。

経　験　値

モンスターを倒すことによって、得られる数値のことである。これがある程度たまると、シレンはレベルアップする。レベルが上がると、HPの最大値も上がり、どんどん強くなっていくのだ。

◀レベルアップすると、"手締め"でお祝い！調子を盛り上げてくれる。

マップ 旅の途中で迷子にならないように

地形

フロアの地形は、入るたびに変化する。だから、何度冒険しても、新鮮な気分でプレイに熱中できるのだ。思う存分、ゲームを楽しもう。

◀いびつな形だ。

▶通路や壁ぎわを活用すべし！

マップ表示

すでに通ったダンジョンの部分はマップに表示される。黄色い点がシレン、赤い点が敵や人物、そして青い点がアイテムだ。

▶パズルのようにつながっていく。

▼何もなさそうなところには、立ち寄る必要なし。

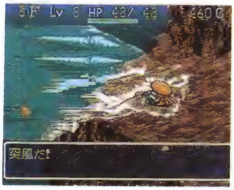
罠

◀非常にうっとうしい。

▼怪しそうなところでから振りしてみると……。

敵の攻撃以外に、罠によってダメージを受ける時がある。から振りをしながら進むと、隠れていた罠が見えるので避けて通ることができる。

突風



▲ものすごい突風に巻き込まれ、次の瞬間には〝渓谷の宿場〟に！　また冒険ははじめから。当然レベル１だ。

同じ場所に長くとどまりすぎると、突風が吹き、シレンは〝渓谷の宿場〟へ連れ戻されてしまう。２回予告があるから、その間に、次のフロアに進んでしまおう。

戦闘 攻撃方法は大きくわけて２通り

通常攻撃

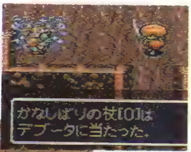
敵に隣接して、斬りつけたり、たたいたりするのがシレンの通常攻撃である。１ターンに１回の攻撃が基本。シレンが攻撃すると相手のターンというように交互に進む。敵を見つけた時は自分から突っ込む必要なし。その場でから振りすれば寄ってくるので先手をとろう！

◀まず敵がいる方に向き直ろう。

▼おびき寄せて先制攻撃だ！

遠距離攻撃

矢を放ったり、アイテムを投げたりして遠くの敵にダメージを与える攻撃法である。逃げ足の速いモンスターを倒したい時、特殊攻撃をしかけてくる敵に近づきたくない時、接近戦に入る前にダメージを与えておきたい時などに、この戦法をとろう。矢は本数を多く持っていると心強い。



▶杖は投げてもその効果を現す。

▼矢をたくさん確保して、惜しみなく射つ！

アイテム　道具コマンドを使いこなそう

未知のアイテム

杖、壺、腕輪のアイテムは拾った時は、名前もわからない未識別状態となっている。この状態のアイテムははっきりと識別されるまで、「名前」コマンドによって名前を付けることができる。名前を付けたアイテムは、以後同じ物を拾った時、その付けた名前が表示される。アイテムの正体がわかった時は、自分で必ず名前を付けよう！

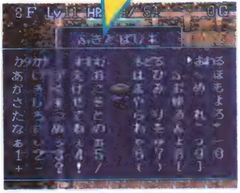
「名前」の便利コマンド

濁点は「Yボタン」、半濁点は「Xボタン」で付けられる。また終了する時も「Rボタン」を押せば、一発でカーソルを「おわる」の位置に移動することができる。

▲桐の杖って、何だろう？　試しに一度振ってみると……。

忘れないように名前をつけとこ

▲おお、敵が吹き飛んだ！　これは〝ふきとばしの杖〟だ！



▲「ふ・き・と・ば・し……」っと。これでOK！

装備

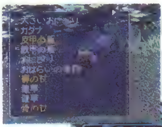
武器・盾・腕輪・矢は「装備」コマンドで身に付けなければ、効果を発揮しない（矢だけは装備しなくても使える）。特に武器や盾は、黄色い字で表示された未識別状態（武器、盾の場合は名前は判明しているが、攻撃力などの威力が判明されない状態となっている）でも、身に付けるだけで、その攻撃力や防御力が判明する。ただし、武器・盾・腕輪の3つは呪われていることがあり、呪われた物を装備すると、はずせなくなるので注意しよう。

◀未識別でも、装備するだけで＋－の数値が判明する。

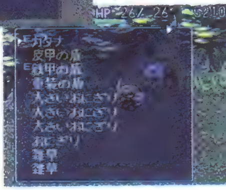
▼おおっ！装備してみたら「カタナ＋3」だったゾ！ラッキー！

アイテムの整理

アイテムのウインドウは手に入れた順番に表示されていくが、数が増えてくると、わかりにくくなり、見落としやすくなる。そんな時は「Yボタン」を押そう。アイテムが同じ種類ごとに整理されて、ウインドウがぐっと見やすくなるゾ！



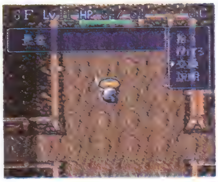
◀見にくい画面が……。



▶アイテムの種類ごとに整理された。

持てるアイテムの数

シレンの持てるアイテム数は制限がある。ウインドウに表示されるアイテム数は20個。それ以上のアイテムは壺の中で所持が可能だ。



▲アイテムを20個持つとそれ以上は拾うことができない。「交換」しよう。

中断　旅に疲れたらちょっとひと休み

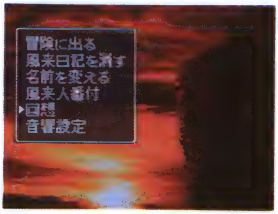
自動セーブ

冒険の途中で「中断」を選べば、次回は中断を選んだ「冒険の続きから」か、「渓谷の宿場に戻る」か、好きな方を選ぶことができる。

▲正しい休息の手順は「中断」で。これが一番安全な方法だ。

回想

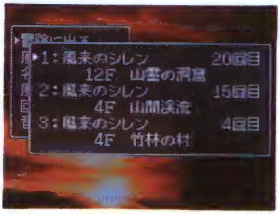
▼自分のプレイを見て中断していた冒険を思い出そう。



「回想」コマンドを使えば、自分が最後にプレイしていた冒険の様子を見ることができる。中断したところまでを思い出すのに便利だゾ！

風来日記

冒険の記録はここに記録される。３つまで作れて、途中で名前の変更も可能だ。日記には「中断」した時のフロアと冒険した回数が表示される。



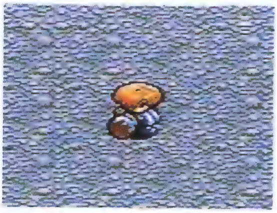
▲「冒険に出る」で、風来日記を選ぶと前に中断した続きができる。

新要素　"シレン"はこんなところが新しい

壺

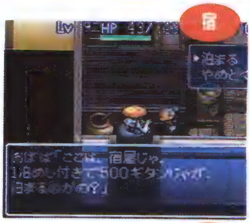
アイテムを入れたり、押したり、割ったりとこの「壺」の使い方一つでゲームの展開も大きく変わってくるほどの重要なアイテムだ（→P102)。さまざまな効力を持つ壺があるが、拾った時点では、その効果はわからないのだ。

アイテムが入る壺を持っていると、シレンのアイテム所有数はぐっと増える。



▲いろいろな種類の壺がある。一つひとつの効果を知っておこう。

お金が使える



▶HP・満腹度・ちからなどのステータスが回復。

▶お金があればいいアイテムが買える。

▶1000Gで剣を鍛えてくれる。

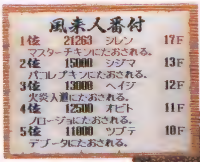
お金はただ貯めるだけでなく「店」などでどんどん使うためにあるのだ。"テーブルマウンテン"までの冒険の途中でお金を使う施設は「宿屋」「かじ屋」「店」の３つ。「宿屋」「かじ屋」は町の中にしかないが「店」はダンジョン内にも登場する。お金は道中で拾えるし、モンスターを倒した時に落としてくれることもある。また、冒険の途中で人助けのためにお金が必要になることもある。さらに「店」で買うしか入手方法がないアイテムも冒険ではたくさんあるのだ！

めざせ、強者!

風来人番付に名を残せ!!

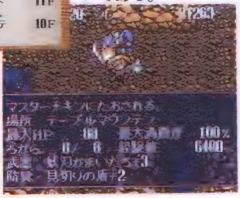
●風来人番付とは………

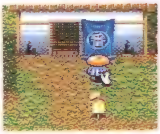
“太陽の大地”を目指す風来人たちの冒険の記録、それが「風来人番付」だ。シレンが倒れた時に出るものと、メニューから選んで出すもの、ゲーム中に見られる番付用看板の3種類がある。メニューから選ぶ番付では、倒された時の敵や装備、ステータスなども見ることができる。



◀すべての風来人の憧れ、風来人番付。

▼詳しいデータが書いてある。





▶番付表は番付屋の外にある。

●ベスト3なら「号外〜号外〜!」、50位に入らなければ「問題外」……

▲ベスト3入りで、気分はちょっとしたヒーロー。

▲ゲームオーバーのショックにさらに追い打ちが。

ベスト3に入ると番付屋が番付の号外をばらまく。4位から50位だと番付屋が看板に番付を貼ってくれる。50位以下であれば木枯しが吹く中に「問題外」の文字が空から降って来る……。当然、番付に載ることはない。

●スコアの決め手は所持金と到達度だ!!

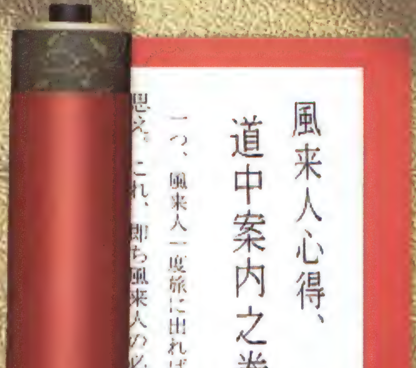
さて、番付の順位を決定するスコアはどうやって決められているのだろう?

要素は次の3つ。シレンが倒れた時の①「持っていたお金」、②「アイテムの売値」、それに③「到達度」だ。さらに、見事“テーブルマウンテン”をクリアして生還した場合には、何と100万点のボーナスが加算される!

こうして計算された点数は、当然ポイントの高いほうが番付の上位になるわけだが、同点の場合は冒険回数の少ない方が番付の上位につくようになっている。

風来人心得、一

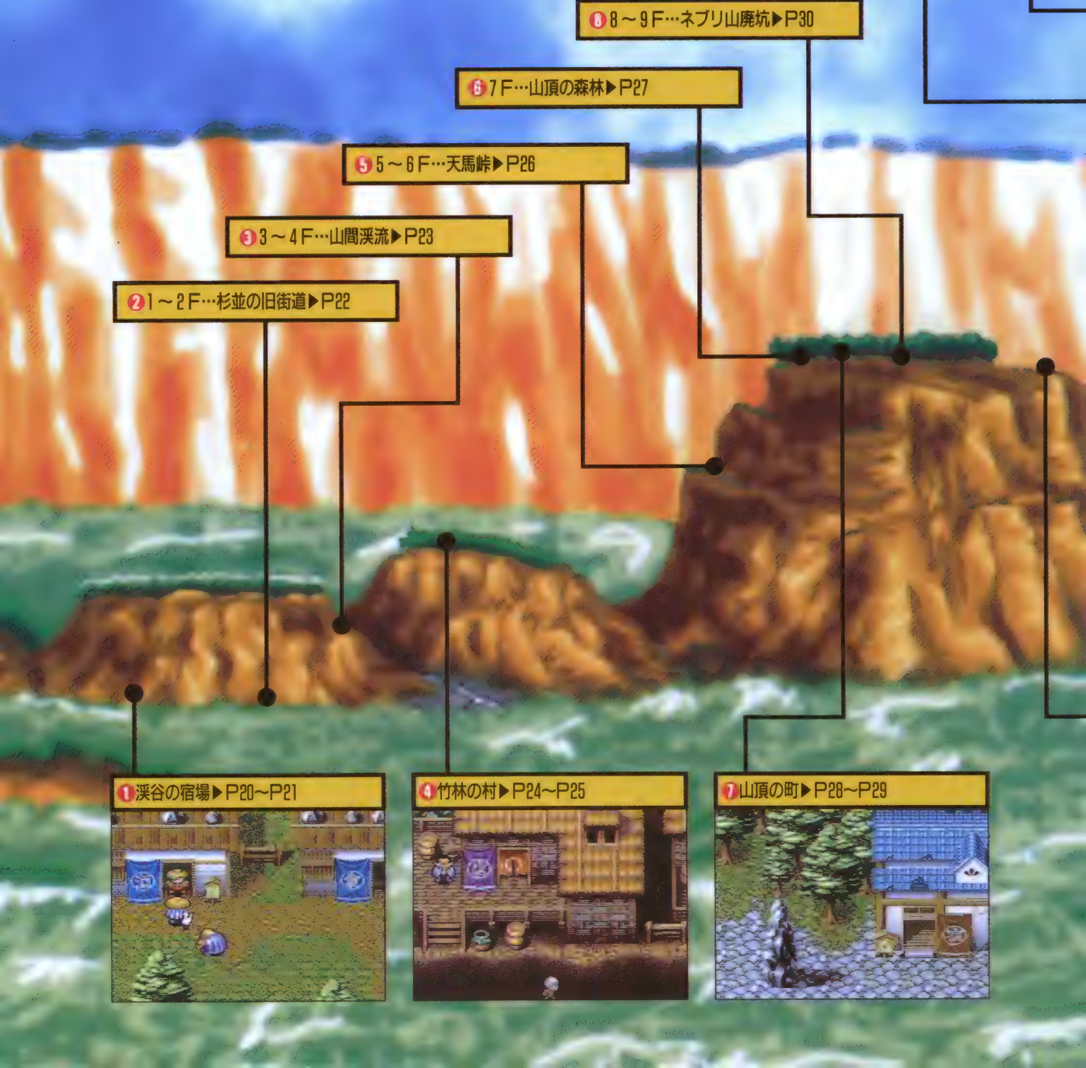
道中案内之巻

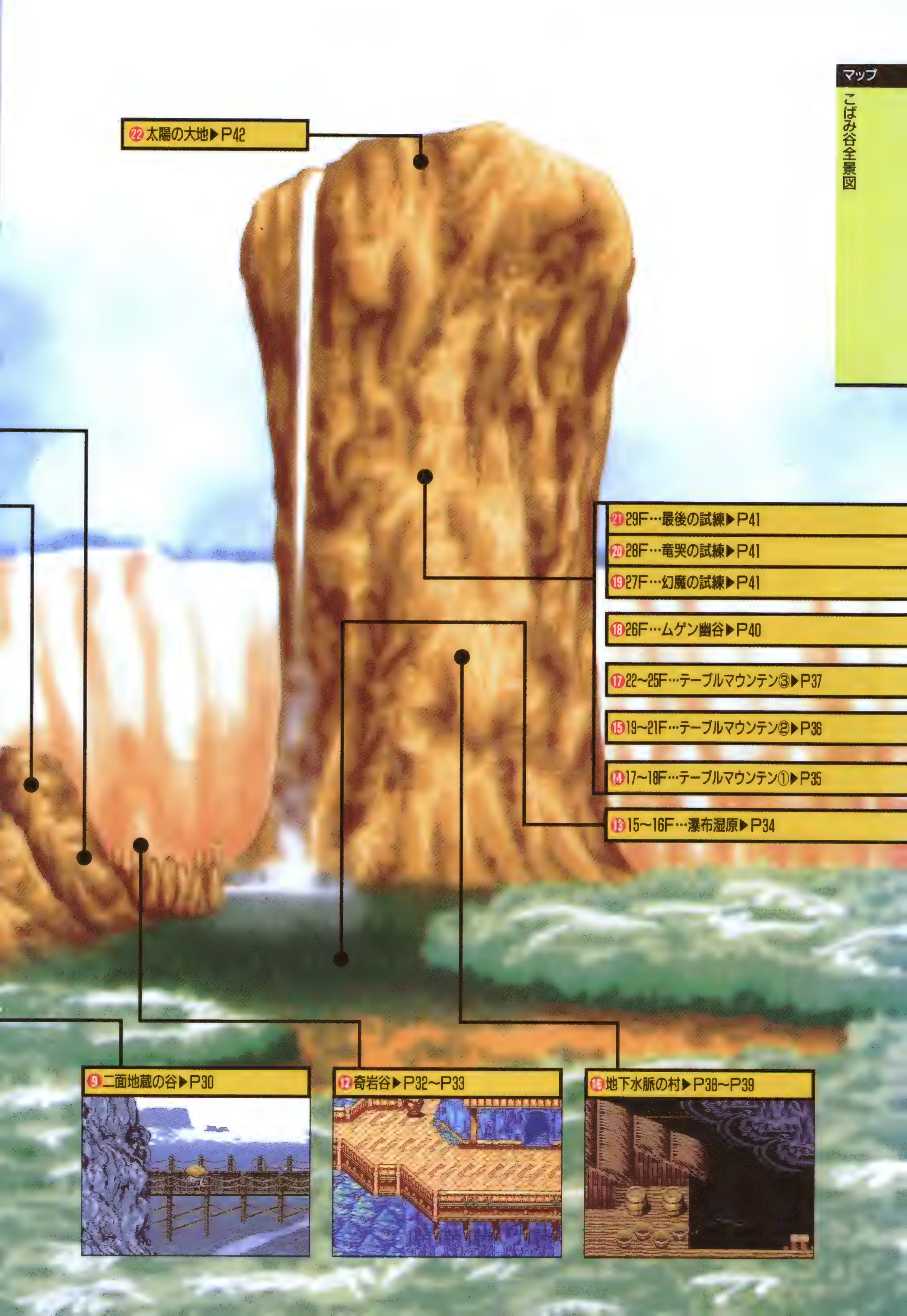


こばみ谷全景図

見よ！　これがシレンや大勢の風来人が挑む秘境“こばみ谷”だ。変則地形から成り、中央の“太陽の大地”への道は遠く険しい。

この地図で、町から町までの移動フィールド数を確認し、旅のペースを考えよう！　行き先は“太陽の大地”。そこには“黄金都市”そして“黄金のコンドル”が待っている。




㉒太陽の大地▶P42
㉑29F…最後の試練▶P41
⑳28F…竜哭の試練▶P41
⑲27F…幻魔の試練▶P41
⑱26F…ムゲン幽谷▶P40
⑰22~25F…テーブルマウンテン③▶P37
⑮19~21F…テーブルマウンテン②▶P36
⑭17~18F…テーブルマウンテン①▶P35
⑬15~16F…瀑布湿原▶P34
⑨二面地蔵の谷▶P30
⑫奇岩谷▶P32~P33
⑯地下水脈の村▶P38~P39

基本施設紹介

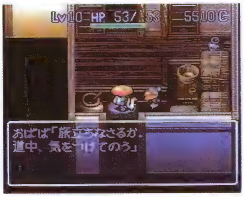
冒険中に立ち寄る店

冒険の途中でシレンが訪れる町や村には、店や宿屋など、シレンが利用できるさまざまな施設がある。うまく利用すれば、冒険もぐっと楽になるハズだ！

1泊すれば、旅の疲れが全快する

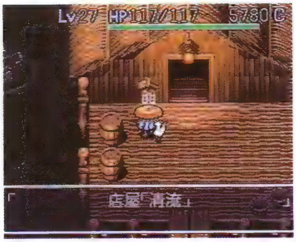
宿屋

〝竹林の村〟以外の町や村にある。宿泊すると、HPだけでなく、満腹度、ちからなどの全ステータスが回復する。もちろん、仲間がいる時は仲間まで元気になるぞ。宿泊には当然、宿泊料が必要となるが、その料金は先に進むほど高くなる。



▲下がったままだった「ちから」も回復するのだ！

旅の途中で足りないアイテムを用意しろ



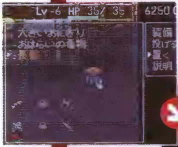
店

シレンの旅に役立つアイテムを販売している店は、町や村だけでなく、ダンジョン内にもある。店でしか買えないものがあるし、いらない品物は売ることもできるので、必ず立ち寄ろう。ウワサでは泥棒（どろぼう）も可能だというが……。

▲ダンジョン内の店。結構、いいアイテムを売っている。

売　物を売ってお金を稼ぐ

空いてるスペースに売りたいアイテムを置き、店主に話しかければ、そのアイテムは買い取ってもらえる。いらないものは処分して身軽になろう。



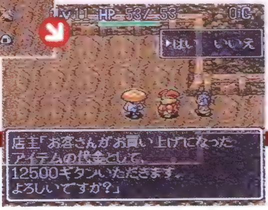
◀いらないアイテムを床に置いてから、店主に話しかける。

▶う〜ん。意外に安かった？

買　掘出し物を見つける

店の床に置いてあるアイテムの上に乗れば、それぞれの値段がわかる。欲しい物を拾い、店主に話しかけ、合計金額を支払えば、買物は終了だ。

◀アイテムを拾ってから、店主と会話する。



▶ちょっと高いんじゃないのか？

次の冒険に備えてアイテムを保管しておけ

倉庫 と 預かり場

◀倉　庫

▼預かり場

冒険のスタート地点、〝渓谷の宿場〟にある「倉庫」にアイテムを預けると、シレンが冒険の途中で力つきても、なくならずに保管されて次の冒険の時に使える。ここに物を預ける時は「倉庫の壺」にアイテムを入れる方法と、飛脚に頼んで運んでもらう方法とがある。また、他の町にも「倉庫」と同じ役目を持つ「預かり場」がある。

●壺の中の物は消えてしまうゾ!

倉庫や預かり場はどんな物でも預かってくれる。もちろん壺もOKだが、壺の中にアイテムを入れたまま預けると、中の物は全部なくなってしまうので注意しよう。これは次の冒険からではなく、一度壺を置いて、外に出ても同じなので気をつけること。また、壺、杖、腕輪を預けた場合、次の冒険では再び未識別アイテムになるが、その正体は変わっていないことも覚えておくと便利だ。

◀つ〜いウッカリ壺の中にアイテムを入れたまま預かり場に……。

▶ゲッ! 壺の中身はすっからかん! 使用回数も減ってるゾ!

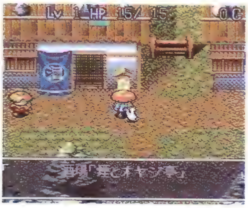
刀を鍛(きた)えて道中の強敵に備えろ

かじ屋

1000Gで1つの店で1回の冒険に付き1回だけ武器を鍛えてくれる。鍛えられた武器は、基本的に攻撃値が1ポイントアップするが、たまに仕上がりが良く3ポイントアップになることもある。鍛えてもらえるのは金属の武器のみ。こん棒はできない。

▲やった!「妖刀かまいたち+3」になった!

風来人たちの憩(いこ)いの場



酒場

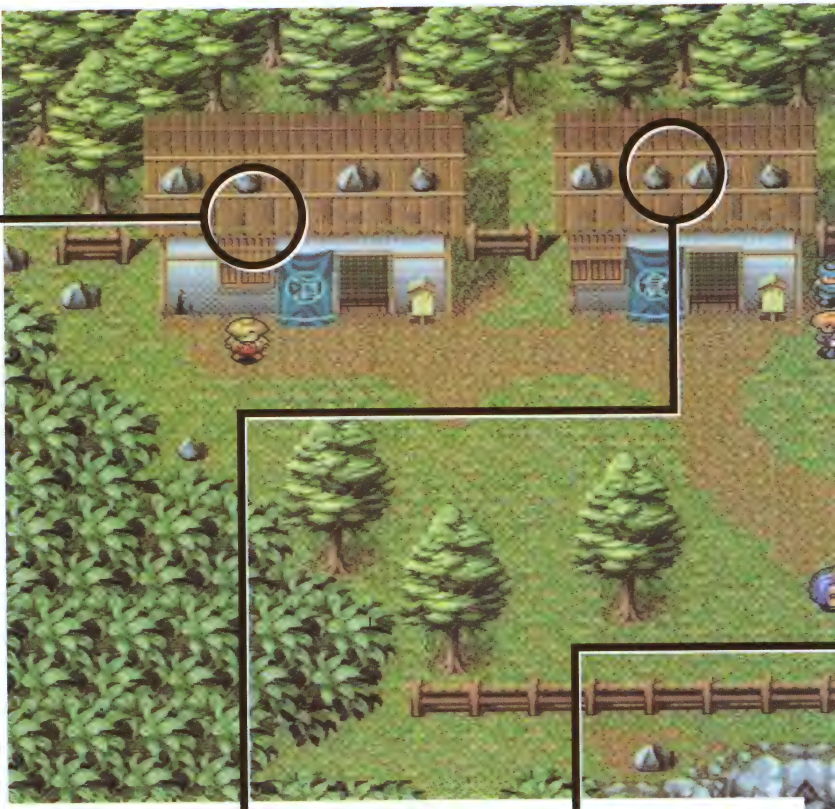
風来人(ふうらいにん)や盗賊人、山師たちの集まる所だ。彼ら冒険者の体を張った体験談はとても貴重だ。必ず話を聞きに行こう。「煙とオヤジ亭」の娘はシレンとコッパがお気に入りで、いろいろとアドバイスをしてくれるのだ。

▲おにぎりをくれる〝渓谷の宿場〟の酒場。

渓谷の宿場

風来人を温かく向かえてくれる、秘境"こばみ谷"の出発点である。

ここは、風来人たちの憩いの場。初めて冒険に出る時は、必ず酒場のマスターに名前を言っておこう！　また、周りの風来人たちの話を忘れずに聞こう。戦いの時に役立つ情報を教えてくれるぞ！



酒場「煙とオヤジ亭」

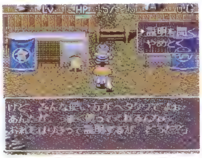
風来人の情報交換どころ。酒屋の店主に名前を教えると、毎回冒険に出発する時に、大きなおにぎりをもらえるのだ。

▲中央の酒場の娘は、旅に役立つ情報を教えてくれる。

倉　　庫

道中の安全を確保するには、旅の出発点にあるこの倉庫に、いい武器や盾をそろえておくといい。

▶倉庫横の倉庫の番人に使い方を聞こう!



宿屋「旅ガラス」

冒険に失敗すると、この宿の奥の間で目覚める。ちなみに持ち物やお金は、宿代に消えている。

▶老婆の一言が、身にしみるなぁ(泣)…。

番付屋

“こばみ谷”を旅する風来人(ふうらいにん)の功績をランキングしている。また番付屋の中には、地変学者フェイ作のダンジョンの問題がある。ここでトレーニングだ！

◀問題は、難問奇問合わせて50問！　君は全部解けるかな!?

▲行き先は、いずれ〝竹林の村〟、〝山頂の町〟の２ヵ所を選べるように…。

車屋のガラ

何度か冒険を重ねると、ここでガラという男が車屋を始める。大八車の荷物を支えてあげれば、先の村まで乗せていってくれる。

1F 2F 杉並の旧街道

落し穴……なし
大部屋の巻物……使えない

変則地形へ一歩踏み入れば、そこはいつも初めての土地……油断は禁物だ!!

秘境といわれる〝こばみ谷〟は、初心者だからといって旅する者を黙って見逃してはくれない。毎回形を変える旧街道の両側は、見わたす限り杉の並木と低木が続いている。

レベルの低いうちは、モンスターへのダメージも低く、すぐ反撃されてHPが半分以下になってしまうだろう。そんな時は、細い通路に逃げ込んで、歩きながら少しずつHPを回復すれば、大丈夫。確実に進んでいこう。

攻略ポイント！ まずは確実にレベルアップしていこう

〝渓谷の宿場〟で学んだことを活かして、探索していこう！　まだモンスターも弱いので、アイテム集めとレベルアップを兼ねて、敵はドンドン倒すべし。またレベル１では、敵に囲まれないよう通路に敵を誘い込み、１対１で戦うのが賢いやり方。実は、ここで一番やっかいなのは「大型地雷」。これにかかると、HPが必ず１になってしまう。対処法は、絶対に回復を地雷の上ですること。周りに敵が来たら、コマンドで「ワナ」を選び、地雷の爆発で倒してしまえばOK。次の２Fへ移る前には、HPを全回復しておこう。

◀ナナメ歩きは常に心がけよう。この位置ならまだ通路に入り込める。

▶爆発させればHPが1になるが、再び足踏み回復すればいい。

出現モンスター

豆山賊
小僧天狗
マムル

◀豆山賊

◀マムル

3F 4F 山間渓流

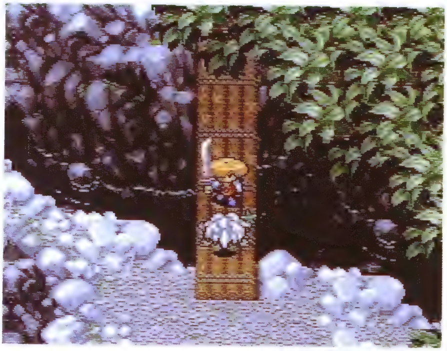
落し穴……なし
大部屋の巻物……使えない

入り組んだ岩場には、まだ出会ったことのないモンスターが、たくさん潜んでいる!!

杉林を抜けると、岩床の間を縫うように川の流れる場所に出る。岩と岩の間には、先に歩いた風来人がかけたのか、木橋が渡してある。

前のフィールドに比べ、強力でクセのあるモンスターが登場する。特に、アイテムを投げてきたり、矢を放ったりと、遠距離から攻撃されるのは、このフィールドからである。

また、時にはゲームを休んで、ふと川の音に耳をすまして過ごすのもオススメ。



攻略ポイント！

おばけ大根&ボウヤーは要注意ッ

気を付ける敵は、どく草を投げるおばけ大根と、矢を放つボウヤー。どく草の効果で一番やっかいなのは、「ちから」が下がってしまうこと。下がった「ちから」を手っとり早く回復させるには、どく消し草か、背中の壺を押して使おう！　他にも、ちからの草や宿屋で回復できる。

ボウヤーは、自分の矢でモンスターを倒すとレベルが上がる。シレンとの間に他の敵を挟まないようにしよう。

どく草の効果

◀どく草を受けると、HPが5、「ちから」が1下がるうえに、しばらく動きが遅くなる。敵に囲まれやすくなってしまうぞ!!

お金を稼ごう!

◀次の〝竹林の村〟で買い物をするために、食糧に余裕があったら、ここでお金を稼いでおきたいところだ。

出現モンスター

ボウヤー	小僧天狗
妖怪にぎり変化	ガマラ
ハブーン	おばけ大根
豆山賊	

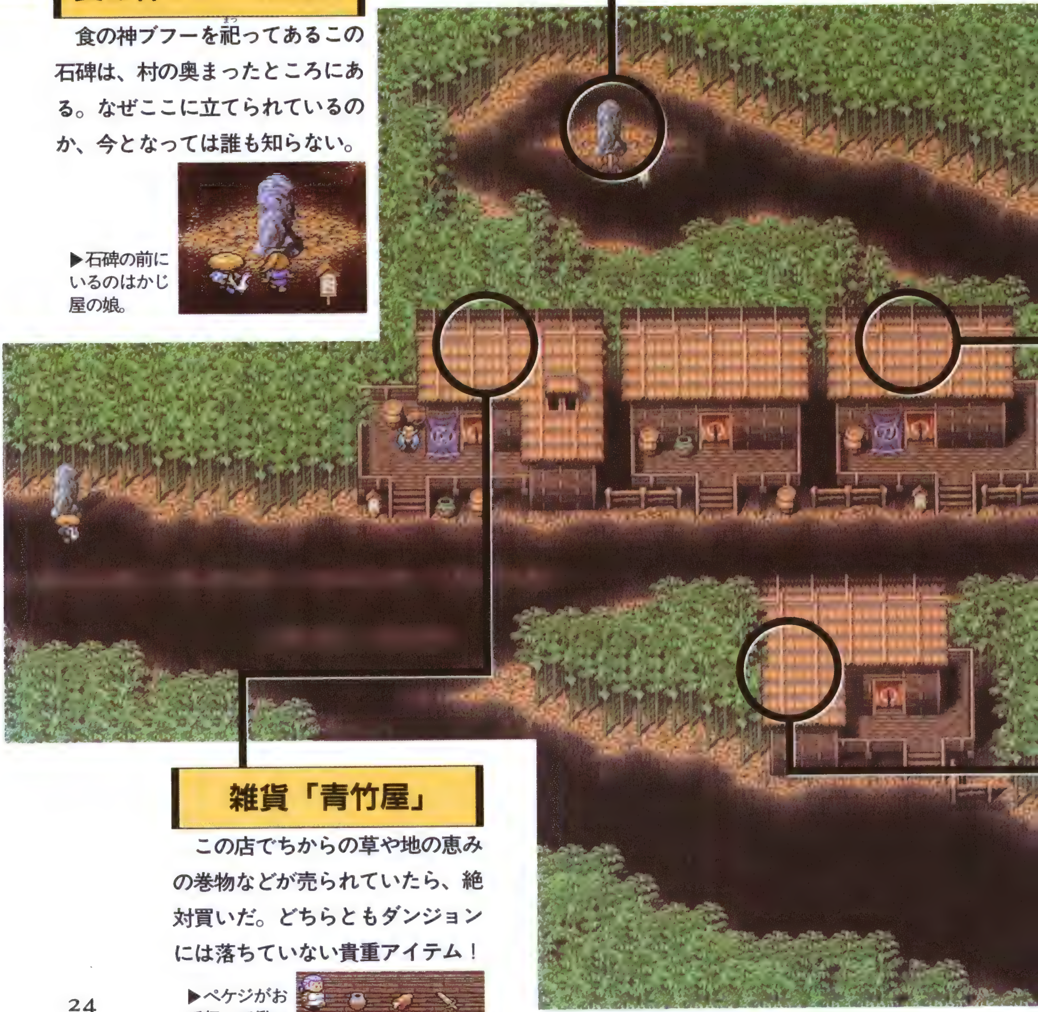
▲妖怪にぎり変化

▶おばけ大根

竹林の村

この村ではたくさんの出会いが、シレンを待っている……。

“こばみ谷”を行く風来人たちの、第1到達目標地点がここ。この村までくれば、まずはひと安心！　これからの旅に必要な装備も、村の中の雑貨店でそろえられるし、武器を強化することもできるのだ。



食の神ブフーの石碑

食の神ブフーを祀ってあるこの石碑は、村の奥まったところにある。なぜここに立てられているのか、今となっては誰も知らない。

▶石碑の前にいるのはかじ屋の娘。

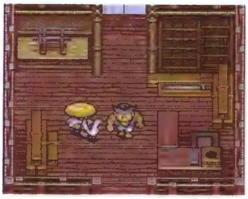
雑貨「青竹屋」

この店でちからの草や地の恵みの巻物などが売られていたら、絶対買いだ。どちらともダンジョンには落ちていない貴重アイテム！

▶ペケジがお手伝いで働いている。

かじ屋「不動」

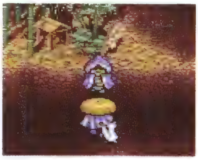
1000ギタンを支払えば、武器を鍛(きた)えてくれる。最後の戦いに備えて、強くなった武器を倉庫へ送り、コツコツ鍛えるのも一手だ。



◀鍛えられるのは1回だけ。地道に鍛えることが重要になる。

辻　占　い

村の途中にある辻(つじ)で、長年占いをしているおばあさん。これからの冒険を占ってくれるうえに、役立つ情報も教えてくれる。

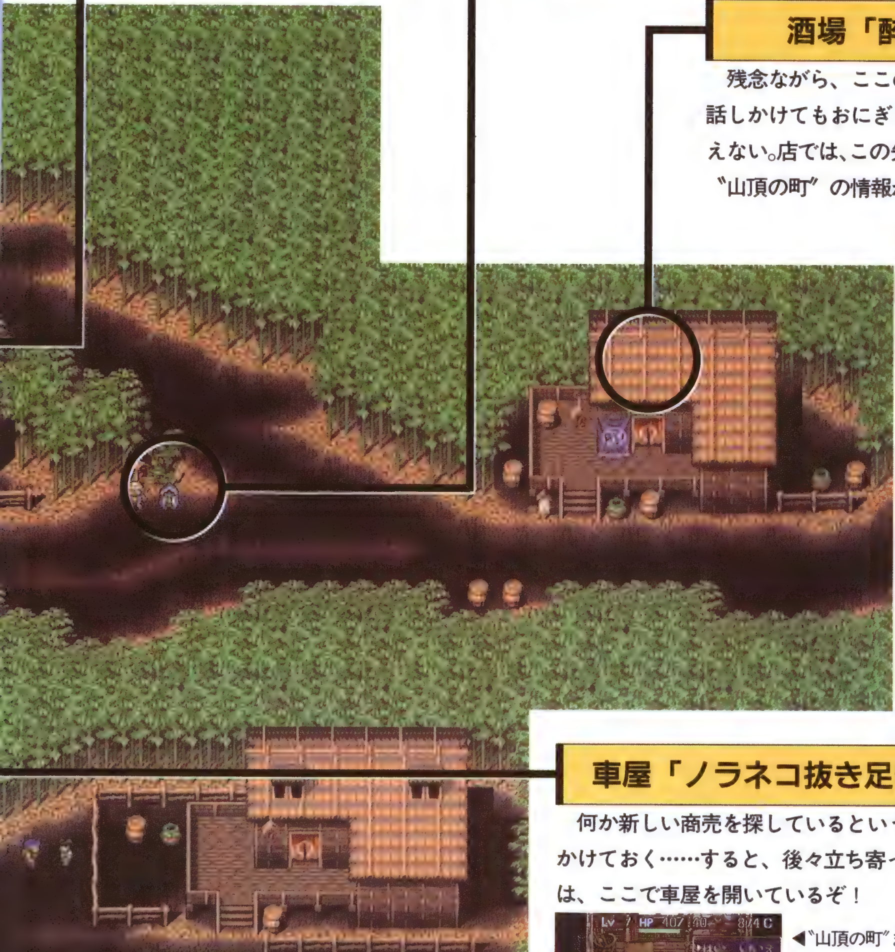


◀無風、逆風、春風などなど。今日の君は何の風？

酒場「酔いどれ亭」

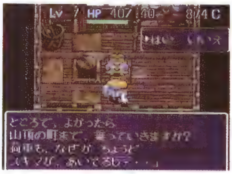
残念ながら、ここの店主に話しかけてもおにぎりはもらえない。店では、この先にある〝山頂の町〟の情報が聞ける。

▲壺マニアなんて人もいる……。



車屋「ノラネコ抜き足便」

何か新しい商売を探しているという男に話かけておく……すると、後々立ち寄った時には、ここで車屋を開いているぞ！



◀〝山頂の町〟まで連れていってくれるように……。

5F 6F 天馬峠

落し穴……なし

大部屋の巻物……使えない

厄介なぼうれい武者が出現。でも、レベルアップできるおいしいフィールド！

緑が少なく茶褐色の地肌をさらす峠からは、〝こばみ谷″に広がる大森林を一望することができる。風景に見とれ気を抜いていると、ギタンはすられ、アイテムはどんどん雑草に変えられてしまうぞ！

倒されてもぼうれい武者となって甦(よみがえ)る、鬼面武者が登場するのが、ここである。ぼうれい武者に取り憑(つ)かれたモンスターは、即座にレベルアップ。敵の経験値も同時に増えるが、倒せなければ意味がない。自分の力量を考えて、危ないときは素直に逃げよう！

攻略ポイント！

ぴーたんを逃がすな!!

段々歩き回ることが多くなってくる。つまり腹減り度が増してくるワケだ。今はまだ影響はないだろうが、後々のために、ぴーたんを見つけたら必ず倒しておこう。また、ドラゴン草が手元に2つ以上あるなら、ぼうれい武者が乗り移ってレベルアップした(ハブーン→)ニシキーンで、経験値を稼ごう。他には、アイテムを雑草に変えてしまう畠荒らしが厄介。畠荒らしは、その部屋に最後に置かれた物に反応する習性があるので、いらない物を足元に置けば誘(おび)き寄せられるぞ。

ぼうれい武者に注意

◀ぼうれい武者へ弟切草をぶつけると大ダメージ。少々もったいない。

畠荒らしを早目に倒せ!

▶畠荒らしを誘導する方法は解説したが、もし雑草ばかりになっても飲めば腹の足しになるので入手しよう。

出現モンスター

鬼面武者	妖怪にぎり変化	ガマラ
ぼうれい武者	ハブーン	
ぴーたん	畠荒らし	

◀ぴーたん

7F

山頂の森林

落し穴……なし

大部屋の巻物……使えない

もうすぐ"山頂の町"！　でもその前に、バッチリお金を稼ごう!!

やや背の低い木々が、行く手を阻む。だが"山頂の町"は近い。木の影には、素早い攻撃でシレンを翻弄(ほんろう)する死の使いや、自慢(じまん)の杖を振りかざし不気味に笑うガイコツまどうが潜んでいる。

このフィールドでは、あらかじめあかりの巻物で出口を調べておくと便利。出口がわかっていれば、途中ガイコツまどうの杖で、どこに飛ばされても進むべき方向を見失わないぞ。

攻略ポイント！

ピンチの時は、出口付近で戦え!!

強い敵が多く出現するようになったうえ、食糧(しょくりょう)もそろそろつきる頃である。

しかし"天馬峠"でレベルを上げ、まだおにぎりを持っているのなら、町に着いた時のためにギタンを稼ごう！"山頂の町"には、宿屋とかじ屋があるので、できれば1500ギタン以上はお金を持っておきたい。そこで狙い目のモンスターはガマラ。自分のお金を盗まれる前に、矢などを使って倒そう。

町に備えてお金を貯めよう!

◀お金を集めるなら、ガマラを倒すのが一番手っとり早い。

なるべく壺を手に入れよう!

▶"山頂の町"にいるガイバラ先生は、壺を持っていないと会ってくれない。ここで壺を1個は持っておきたい。

出現モンスター

鬼面武者	ガイコツまどう
ぼうれい武者	死の使い
ぴーたん	ガマラ

◀死の使い

山頂の町

天下にその名も高き陶芸家、
ガイバラが窯をひらいている町。

特にイベントが多い町なので、住人には何度も話しかけるようにしよう。また、冒険が進むと車屋がここまで大八車を走らせるようになる。

次の町まで道程は長いので、充分備えてから先へ進もう！

宿屋「とまり木」

◀奥には風来人が泊まっている。

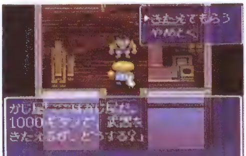
HPが少なければ、泊まって全回復しておこう。お竜などの仲間キャラを連れて行くと、シレンと同様にHPが回復するぞ！

料亭「峠屋」

ナオキにマムルの肉を渡したなら、最初は料理人に話しかけてみよう。2回目以降から店に変化が現れる……。

▶不敵に笑うこの男は何者ッ!?

かじ屋「鬼に金棒」



▶1回1000ギタンで鍛えられる。

旅の必需品・長巻やカタナを鍛える「かじ屋」があるのは、この町が最後。武器を強化しておくと、後々心強いぞ。

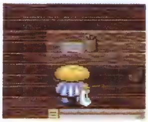
「預かり場」

〝山頂の町〟の預かり場は、最初から使うことができる。持ちきれないアイテムは、捨てずに飛脚を介してでも預けよう。

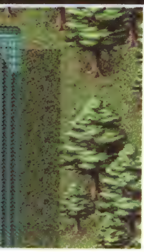
◀奥から順に置いていくと、拾う時に便利。

山頂料理「がけっぷち」

初めて訪れたときには何もない。ところが、料亭「峠屋」の料理長のせいで…。



◀「ちから」までが下がるほどまずい料理！　でも、きっといいことが…。



陶芸家ガイバラの屋敷

▶一番弟子サルヤマは意外とお強い。

ガイバラのイベントを進めるには、必ず壺を持っていくこと。壺を持って行かないと、追い返されてしまう。熱心に通えば合成の壺が手に入るぞ。

「テーブルマウンテン全景」

立て札を読むと、悠然(ゆうぜん)とそびえる〝テーブルマウンテン〟を遥かに望むことができる。

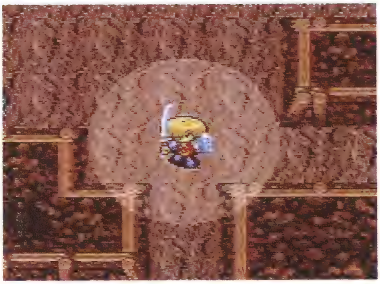
「ガイバラ窯元」一般展示場

ガイバラが創った新作の壺を直接販売している。ふつうの店同様、アイテムを売ることもできるが……。

8F 9F ネブリ山廃坑

落し穴……次の階へ
大部屋の巻物……使える

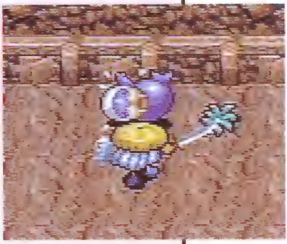
"こばみ谷"で初めてのダンジョンタイプのフィールド。気合いを入れよう！



"ネブリ山廃坑(はいこう)"の洞窟には、昔、盗賊団が残したという埋蔵金(まいぞうきん)の話がある。ひとときたりとも気の抜けないダンジョン内で、採掘用の木組の向こうにある金を、見つけることができるのだろうか…。

攻略ポイント！

お金&アイテムを手に入れろッ



食糧(しょくりょう)がある限り、ここではお金やアイテム収集に精を出すべし。ぬすっトドとガマラが今回のターゲットだ。注意すべきは、買い物中、店内に現れるガイコツまどう。店の外に飛ばされると、泥棒(どろぼう)にされてしまう！

出現モンスター

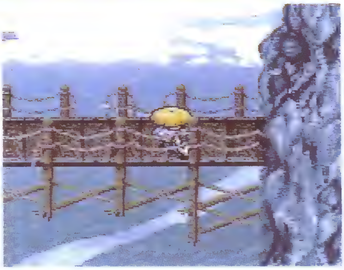
やみふくろう	デブータ
ぴーたん	死の使い
ガイコツまどう	ガマグッチ
兵隊アリ	ぬすっトド
コドモ戦車	

◀兵隊アリ

二面地蔵の谷

谷の遥か下方には、深い森が広がる。さぁコッパ、先を急ごう！

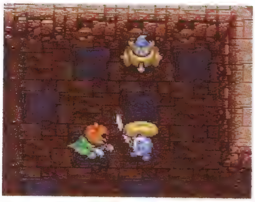
断崖のこちらと向こうに、お地蔵さんが祀(まつ)ってある。その間には人が通れるよう、木橋が渡してある。橋を渡っていると、"テーブルマウンテン"より流れ出る水流が、"こばみ谷"の彼方に消えゆく美しい景色を一望できるのだ。ここでちょっと一息……。



10F 11F 断崖の岩屋

落し穴……次の階へ
大部屋の巻物……使える

装備を呪う厄介者ノロージョが現れる！　おはらいの巻物は持ってるかな？



橋を渡りきった断崖の岩屋には、大きな天然の広間への入口があった。

攻略ポイント！ 足踏み回復は部屋の中央で…

壁をすり抜けて動くパコレプキンが出現するので、狭い通路での足踏み回復は危険。また、いやしウサギは先に倒そう！

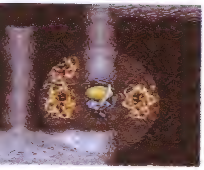
出現モンスター

いやしウサギ	パコレプキン	コドモ戦車	ぬすっトド
やみふくろう	ノロージョ	デブータ	火炎入道
ぴーたん	兵隊アリ	ガマグッチ	キグニ族

12〜14F 山霊の洞窟

落し穴……次の階へ
大部屋の巻物……使える

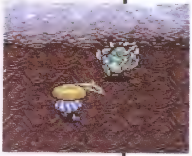
"奇岩谷"の村まであと少し。ここがふんばりどころだぞ！



山の神が宿っているといわれている洞窟。ここを通った風来人(ふうらいにん)たちが旅の無事を祈ってつけた名前だろうか。"テーブルマウンテン"前の最後のダンジョンだ。

攻略ポイント！ ここでレベルを稼ごう!!

14Fはレベルアップに最適。食糧はぴーたんを倒せばOK。ここでレベル20ぐらいまでになると心強い！



出現モンスター

いやしウサギ	パコレプキン	兵隊アリ	火炎入道
やみふくろう	オヤジ戦車	ガマグッチ	キグニ族
ぴーたん	ノロージョ	ぬすっトド	

奇岩谷

湿地のモンスターを避け奇岩の上に築かれた小集落。

谷の住人たちは、「黄金のコンドル」が実在すると信じて疑わない。谷を抜け、眼下に広がる湿原を越えると、そこには幻の神鳥「黄金のコンドル」が棲むという、"テーブルマウンテン"の入り口が現れる。

「預かり場」

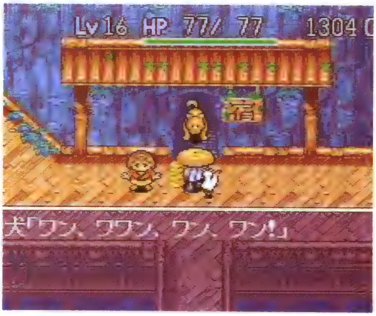
ボボロ・ララ夫妻が営む「預かり場」。他の「預かり場」と違い、最初から利用することはできない。迷子の少女・スララを無事に夫妻のところへ連れていって、初めて利用できるようになる。

◀家族全員がそろって、良かったね。

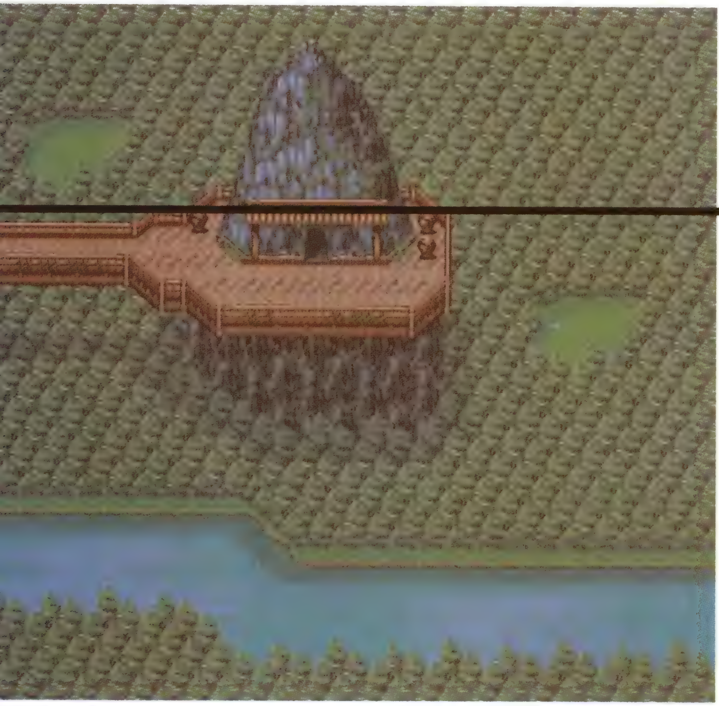
奇岩谷の犬

“奇岩谷”の中を自由に歩き回っている。誰の飼い犬というわけでもなく、村の一員として人々と一緒に暮らしているようだ。

話しかけると、次のマップ“瀑布湿原”攻略のアドバイスをしてくれる。えッ、なぜ犬と会話ができるかって？　それは語りイタチのコッパが、犬の言葉を人間の言葉に訳してくれるからなのさ。



▲“奇岩谷”のみならずさまざまな場所で出逢う犬たちは、いわゆる“風来犬”なのかも……。



▶2階に行くと、知り合いの風来人から次の地形の情報を聞くことができる。

宿屋「岩影」

お金に余裕があれば、宿屋に泊まってHPや体力を回復させておこう。特にここから先は“瀑布湿原”、“テーブルマウンテン”と厳しい冒険が続く。運が悪いと、途中でおにぎりを入手するのは難しいぞ。

15F 16F 瀑布湿原

落し穴……なし

大部屋の巻物……使えない

“テーブルマウンテン” 直下に広がる、霧の人外魔境

“テーブルマウンテン” の頂上から流れる大瀑布。その水は、遥か高みより落ちるため、大地に触れる前に濃い霧となってしまう。この霧によって、“瀑布湿原”は、モンスターたちが群をなす人外魔境として、“テーブルマウンテン” を目指す風来人たちのどうにも越えがたい難所となっている。

湿原の迷路を抜けると、そこはもう “テーブルマウンテン” の入り口だ。気を許さずに、慎重に冒険を進めよう。

攻略ポイント！

必須アイテムを充実させて挑戦!!

連続攻撃をしかけてくる水棲系、ドレイン系モンスターが主。もし装備が手薄なら、無理をせず早々に次のマップへ移動した方が得策。

●ドレイン系モンスターに要注意

◀集団で攻められると、たちまちレベル１という悲劇も……。早めに各個撃破していこう。

●混乱草の効果

▶投げられると、混乱状態に陥る。自然回復するまで待つしかないのか？

出現モンスター

いやしウサギ	サーベルゲータ	めまわし大根
くねくねハニー	ゲドロ	吸引幼虫

いよいよテーブルマウンテンへ…

天高くそびえ立つ “テーブルマウンテン”。その根もとには巨大な壁にうがたれた穴のように、小さな洞窟が口を開けている。君はここから “テーブルマウンテン”へ入り、内部から頂上の“太陽の大地”を目指して登っていくことになるのだ。

◀行手に待つものは神鳥か悪魔か!?

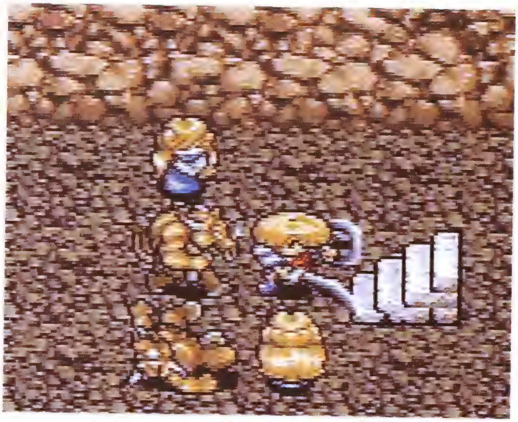
17F 18F テーブルマウンテン 其の一

落し穴……17Fダメージのみ/18F前の階に落ちる

大部屋の巻物……使える

“テーブルマウンテン”に1歩踏み入れれば、もう後戻りすることはできない……

その頂上にあるという幻の“太陽の大地”には、神鳥“黄金のコンドル”が棲むという……。黄金郷伝説と絡(から)み、広く「聖山」のイメージが伝わる“テーブルマウンテン”。だがその内部は、モンスターが蠢(うごめ)く巨大なダンジョンであった。君はさまよいながら、“テーブルマウンテン”にまつわるもう1つの伝説を思い起こすだろう。“太陽の大地”には、神鳥“黄金のコンドル”ではなく、邪悪な悪魔が潜んでいるのだという……。



攻略ポイント!

今後に備えてガンガンレベルアップ!!

強力モンスターが増えた分、倒せば大きな経験値が得られるように。ノロージョの姉の特殊攻撃に用心すれば、格好の経験値&ギタン稼ぎのフロアである。

また“地下水脈の村”以降は、ほとんど人気(ひとけ)がなく、全フロアを回ってもアイテムを集めるのが困難になる。余裕を持った冒険を望むなら、レベル25以上にはレベルアップしておきたい。

●ノロージョの姉に気をつけろ!

◀ノロージョの姉に装備を「呪われる」とキツイぞ!!

●その一撃が恐い!?

▶「ミノタウロスの斧」は、かなりの確率で会心の一撃がでる特殊能力を持つ。ミノタウロスを倒すと入手できることがあるぞ!

出現モンスター

いやしウサギ　逃げピータン　マスターチキン　ミノタウロス
エーテルデビル　ノロージョの姉　みどりトド

19～21F テーブルマウンテン 其の二

落し穴……前の階に落ちる
大部屋の巻物……使える

ダンジョンに新たにパワーアップしたモンスターが待ち受ける……

頂上の〝太陽の大地〟を目指し、登りはじめた〝テーブルマウンテン〟。20Fまでくると、ちょっと人恋しくなってくるはず。ここを越えると、〝テーブルマウンテン〟中唯一の集落〝地下水脈の村〟にたどり着くことができる。十二分に買い物できるチャンスは〝地下水脈の村〟が最後。この時とばかりにギタンを貯め、きたるべき買い物に備えよう。

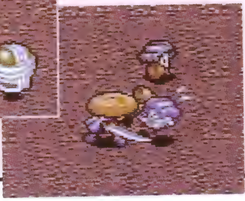
また、21Fになるとダンジョンのようすが一変。出現するモンスターも合わせて様変わりする。

攻略ポイント！

●召喚モンスターに注意

21Fよりスーパーゲイズが出現。周囲を囲まれた時、催眠術をかけられるとやっかい。１ツ目殺しがあれば楽に倒せるぞ!!

▲混乱よけの腕輪があれば、安心だ。

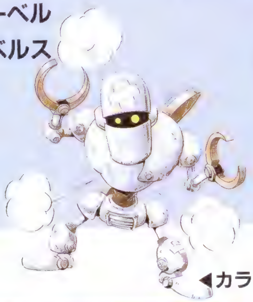


◀シューベルとメンベルスは、他のモンスターを召喚する前に、早めに倒してしまおう。通常攻撃で充分だ。

出現モンスター

いやしウサギ
エーテルデビル
火炎入道２
カラクロイド
スーパーゲイズ
チェインヘッド
逃げピータン
飛びぴーたん
ノロージョの姉
マスターチキン
みどりトド
ミノタウロス
シューベル
メンベルス

▶スーパーゲイズ



◀カラクロイド

地下水脈の村

〝テーブルマウンテン〟唯一の人里で待っているものは、はたして何か……？

次ページP38～P39へ

22～25F テーブルマウンテン 其の三

落し穴……前の階に落ちる

大部屋の巻物……使える

頂上"太陽の大地"までは、あとわずか。いよいよ"テーブルマウンテン"上層へ……

そろそろ"テーブルマウンテン"のダンジョンにも慣れてきた頃だが、油断は禁物。ギタンが貯まったら、落し穴を利用して"地下水脈の村"に戻り買い物をする……といったテクニックを駆使しまくるのもいいが、欲を出しすぎないようにしよう。幻の"太陽の大地"までは、もうひと頑張(がんば)り。"地下水脈の村"の住人から聞いた情報を元に、慎重に行動していこう。前フロアに引き続き、特殊攻撃をしかけてくるモンスターが多いので、注意。

攻略ポイント！

矢をうまく使って進め!

特殊攻撃を使うモンスターに対しては、「矢で攻撃」+「最後の一撃」で対処できる。また壁抜けモンスター・パコレプキーナが出現するので、狭い通路や壁際を歩く時は注意しよう。やまびこの盾、成仏(じょうぶつ)の鎌(かま)、鉄の矢があると便利。

●通路に気をつけろ!

◀突然、シレンの前に現れるパコレプキーナ。動きは素早いが、タイミングをつかめば簡単に倒せる。

▶1フロアにつき1レベルアップできるか？　いよいよ"テーブルマウンテン"上層へ。

出現モンスター

いやしウサギ	スーパーゲイズ
エーテルデビル	チェインヘッド
おどるポリゴン	飛びぴーたん
火炎入道2	パコレプキーナ
カラクロイド	みどりトド
クロムアーマー	みの仙人
シューベル	やみふくろう
メンベルス	

▶みの仙人

◀シューベル

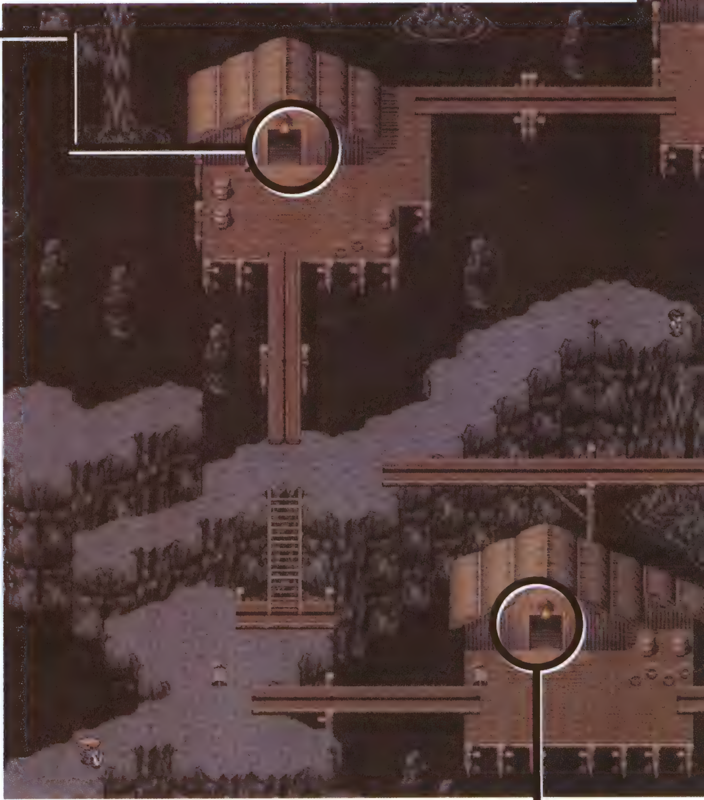
地下水脈の村

軒下には清流のせせらぎが響く、山中唯一の隠れ里……。

地下水の流れる音だけが辺りに響く、喧噪や怒号と無縁の異世界。蒼い空の代わりに鍾乳石の年月を経たつらなりが、人々の頭上を覆う……。この地は、陽の射さない、暗い地底の隠れ里なのだ。

店屋「清流」

買い物ができる村は、これで最後。今まで貯めたギタンを全部使うつもりで買い物しよう。やまびこの盾、変化・識別関連アイテムなど、後半あると便利な装備を整えておくといい。いいアイテムがそろっているか否かは、運が左右する。何度も訪ねれば、掘り出し物が見つかるはずだ。



◀カラクロイドの肉など、モンスターの肉を買うのもいい。

宿屋「白滝」

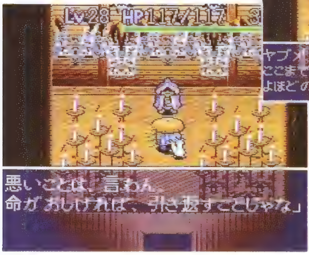
道程の半ばを過ぎているとはいえ、"太陽の大地"までは、まだ充分距離がある。ギタンに余裕があるなら、やはりここで全回復しておいた方が無難。

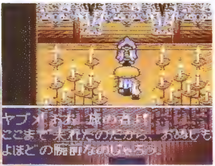
▶室内には温かい雰囲気が漂う。

祈とう師ヤブメの家

〝地下水脈の村〟で長年祈り続けている、年老いた祈とう師。故事伝承に通じており、村に伝わる「三つの試練」の話を教えてくれる。「三つの試練」とは、〝テーブルマウンテン〟最大の難関のこと。ヤブメは、〝幻魔の試練〟〝竜哭の試練〟〝最後の試練〟の3つの変則地形を越えた者だけが、幻の〝太陽の大地〟にたどり着けると言うが……。

▼命が惜しければ引き返せと、いまさら言われても……。





26F ムゲン幽谷

落し穴……なし

大部屋の巻物……使えない

一度間違った方向に進むと、無事クリアできるか難しくなるぞ!!

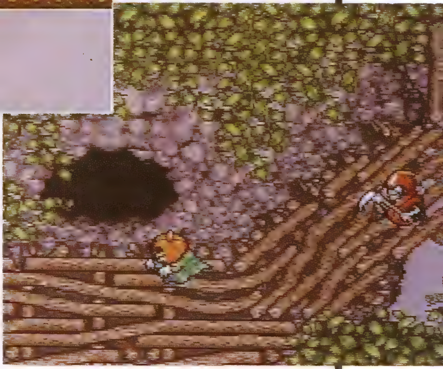
やっと〝テーブルマウンテン〟を抜けた。うっそうとした下生えのある崖に、丸太で作った通路が細く長く続いている。

この細い通路からシレンが落ちることはない。だが、これだけ道が細いということは、こちらの逃げ場もない……ということだ。そして、敵のモンスターも同様に、逃げ場がないと思ってはいけない。敵には空中を移動できるモンスター、死神がいるからだ。ここではアイテムを惜しまず使おう！

攻略ポイント！ 「あかりの巻物」を使え!!

はっきりいって、「おにぎり」にされたらもうオシマイである。ここに出現するガイコツまおうは、その杖を振るってシレンを眠らせたり、混乱させたり、おにぎりにまでしてしまう。まおう対策としては、ジェノサイドの巻物を用意しておく。または、やまびこの盾を装備していればOK。強敵に多く遭遇しないよう、はじめにあかりの巻物を使って出口を確認すべし!!

◀見た目にはかわしらしくて楽しいが、本当になにもできなくなってしまう。こうなる前に、ガイコツまおうは倒しておきたい。



▶あかりの巻物、ジェノサイドの巻物などを用い、アイテムを出し惜しみせず、出口だけを目指そう!! パコレプキンの肉などで空中移動し、出口に直行してもいい。レベルアップは考えるな！

出現モンスター

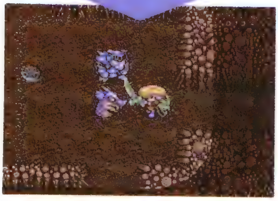
いやしウサギ　死神　ガイコツまおう　エーテルデビル

27〜29F 三つの試練

落し穴……前の階に落ちる
大部屋の巻物……使える

"太陽の大地"までもうちょっと！　レベルアップよりもクリアを目指せッ

幻魔の試練



▲ダンジョンを形成する壁には、自然の地層とは違った不思議な模様が。

竜哭の試練

▲モンスターの種類は減るが、最強の敵だらけだ。気を緩めるな。

最後の試練

▲不気味な脈動を繰り返す壁。ひるまずに出口まで駆け抜けろ!!

出現モンスター

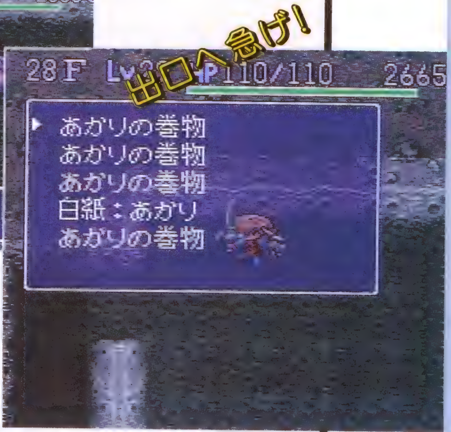
幻魔の試練	竜哭の試練	最後の試練
いやしウサギ	いやしウサギ	いやしウサギ
ドラゴンヘッド	ドラゴンヘッド	ドラゴンヘッド
ガイコツまおう	マッドレムラス	マッドレムラス
マッドレムラス	死神	死神
死神	ドラゴン	ドラゴン
ドラゴン	デブーチョ	デブーチョ
デブーチョ		

攻略ポイント！

「ドラゴンキラー」が大活躍!!

ドラゴンキラーを持っているなら、即装備を変更しよう！　戦い方としては、"太陽の大地"での最終戦闘用アイテムを残して、ドンドン使ってしまおう。目標は、この試練をクリアすること。"ムゲン幽谷"と同様、ジェノサイドの巻物をここ一番に使おう！

▲やまびこの盾があるなら、ジェノサイドはドラゴンに！



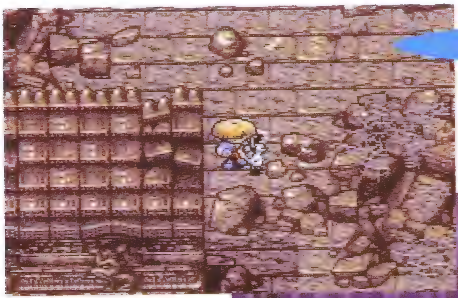
▶この３つのフロアはあかりの巻物があれば、それだけでクリアしやすくなる。あかりの巻物だけの保存の壺があると便利。

太陽の大地

ついにたどり着いた。頂上に"黄金都市"はあった、あったけど…。

荒涼(こうりょう)たる岩場に"黄金都市"への道が…!

命からがらダンジョンから飛び出すと、"太陽の大地"という名前からはほど遠い寂しい風景が目の前に広がっていた。思わずガッカリするシレン……。だが、コッパが新たな道を見つけた。岩場の奥に足を運ぶと、長い長い道が空中に延びていた。ここには敵は出現しない。美しい道の彼方には何があるのか?



黄金都市

風来人(ふうらいにん)の憧れの地として語り継がれていた"黄金都市"。金銀財宝がゴロゴロころがっているかと思ったが……。

虹の根もと

"黄金都市"の石碑には、"黄金のコンドル"のことも記されていた。コンドルは虹の根もとの洞窟にいるらしい…。

黄金のコンドルはここに!?

風来人心得、二
出会い之巻

ノンプレイヤーキャラ(N.P.C.)

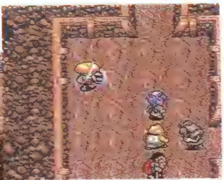
こばみ谷の人々

一緒に冒険して、敵と戦ってくれる仲間キャラクターと、シレンの冒険をサポートしてくれるキャラクター。こばみ谷には個性的なN.P.C.が大勢いるゾ！

一、シレンと共に戦ってくれる仲間キャラ

●敵を見つけると倒さずにはいられない!!

旅の途中で出会い、一定のイベントを通過すると一緒に戦ってくれるのが仲間キャラだ。敵を見つけると、果敢に攻撃に出るので、シレンについてこれずに、はぐれてしまうこともある。そういうときは、フロアを探してあげよう。隣に行けば再びついて来る。



▲眠っている敵までどんどん攻撃してしまう。
◀部屋の前で入れ替わると便利!!

●敵に反撃されて倒れてしまうこともあり!

あまりにも敵に積極性をもって向かうためか、ダメージが蓄積してしまうことも。そうなると敵にやられやすくなってしまうゾ。モンスターは、N.P.C.を倒してもレベルアップする。注意しよう！

▲同じ部屋の中で真空斬りを使うと、敵と同じようにダメージを受ける。

▲シレンがかかった大型地雷の爆風をうけてもダメージがある。

▲薬草、弟切草を投げると回復する。

二、仲間にならなくても、シレンの助けとなるN.P.C.たち

仲間キャラ以外にも、一緒に旅したり、道中で出会ったり、あるいは町の中で顔なじみになったりと、いろいろなパターンで冒険を助けてくれるN.P.C.たちがいるのだ!!

▲通りすがりに情けをかけることも。

◀新アイテム誕生イベントの重要人物もいれば…、

◀守ってあげながら道中を共にすることもある。

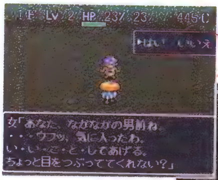
男は女のいたずらにゃあ、目くじら立てねえものよ、フッ！

目つぶしお竜 仲間キャラ

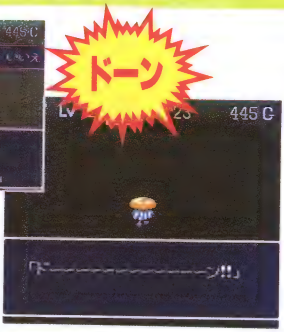
出会い　でれでれしていると、ひどい目に!?

出現場所	1〜4F

甘〜い言葉にのせられていいなりになっちゃうと、いきなり目つぶし。キツイ仕打ちであるこの目つぶし、お竜を仲間にするまでに数回はやられることに…。ガマンすべし。



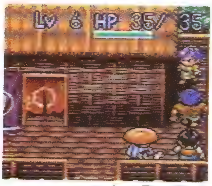
▲アヤシイと思いつつも期待してしまう



▶ゲ、やはりウラがあったか。あたりは暗闇。何にも見えん！

▼シレン以外にも被害者が。

仲間にするには…？　竹林の村で助けて改心させろ!!



▲二人の男に囲まれ、危うしお竜！

▲ここで助けなきゃあ、男じゃないぜ！

▲シレンの情け深さにほだされ、ホロリとくるお竜。

2回ダマされると竹林の村のかじ屋の脇でお竜が男2人に囲まれているところに出くわす。イタズラが過ぎたようだ。ここで助けて仲間にしよう!!

仲間になった後は？　そして　再び仲間にする時は？

得意の目つぶし技がさえる!

着実に敵を倒す、心強い味方になってくれる。特に、部屋にモンスターが複数いる時の目つぶし攻撃は効果絶大!!　目つぶしをくらった敵は、目が見えなくなってしまい、攻撃目標を見失ってしまうのだ！

◀あのいやな〝ドーン〟もモンスター相手には心地よく響く。

出現場所	1〜16F

話しかけるだけでOK!

◀お竜は一度仲間になれば、次に会った時からは、ただ話しかけるだけ、お竜のほうから仲間にしてほしいと言ってきてくれる。

アニキ、男に一番大切なものは忍耐なんだぜ!!

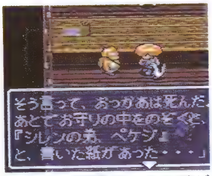
ペケジ

仲間キャラ

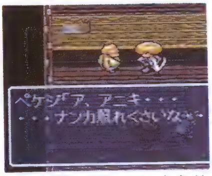
出会い　え～　こんなゾウリ頭がオレの弟～!?

出現場所	"竹林の村"の青竹屋

「アイテムでも買うか」と、フラリと寄った青竹屋。入ってみると、太っちょのドジな男がすっ転んで売物をバラまいてるゾ。話しかけてみれば「おれ、あんたの弟なんだ！」だと！　オイオイ、本当かよ～!?



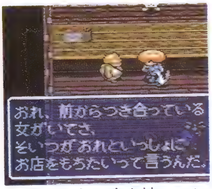
▲約束の酒場で、ペケジが身の上話を聞かせてくる。



▲初対面の奴に、いきなりアニキッて呼ばれてもね～。

仲間にするには…？　1000Gの援助はムダになるが……

2度目の対面で相談にのって1000G援助してやったというのに、飲んだくれてフヌケているペケジ。ブン殴って目を覚ましてやれ!!　ペケジは立ち直ってシレンの助けになると決心する！



▲好きな女と店を持つのに1000Gいるだって～!?　しかたねぇ、出してやるか…。

▲夢がやぶれて飲んだくれているペケジ。情けねぇ！　これがオレの弟かぁ？

▲シレンの愛の一撃でペケジは我に返る。

そして

仲間になった後は？

●実は仲間にしてからが大変だったりして…

仲間にしたはいいが、敵に攻撃するはずがシレンを殴ってしまったり、すぐ腹を減らしておにぎりを欲しがったり、最初のうちはかなり足手まといなヤツ。おまけに、腹が減りすぎるとテコでも動かないから困りものだ。

ヘマはやらかす

▲イテッ、何すんだよ、もう～!!

▼とにかく食いしん坊。くさったおにぎりでも平気で食べる。

腹はへる

再び仲間にする時は？

出現場所	1～16F

話しかけてブン殴ればOK!

◀5回ほど仲間にすればヘマはやらない、腹は減らないのすご～く強いヤツになる！　辛抱強く育てること。

こうなれば最強の仲間に

町での会話

ダンジョンでの会話

ちっともうまくならない指圧は困りもの

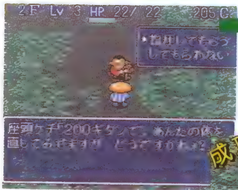
座頭ケチ

仲間キャラ

出会い　危険な200Gの賭け!

出現場所	1〜4F

赤マントをまとい、仕込み杖を持つ、丸坊主姿のこの男。自称、「背中の壺」直伝のワザを持つ指圧師である。話しかけると、200Gで体の悪いところをなおしてくれるといってるが!?　実は、この指圧の洗礼を受けないと次の展開が始まらないゾ！　しかし、この指圧、成功と失敗の間には天と地の差が!!



▲これに挑戦するのはまさにギャンブル！

成功

▲HPと「ちから」が全回復!!　でもケチはわりと失敗するのであった。

失敗

▲HPが10ポイント、ちからが4ポイント、満腹度が30%も減少。やっぱり元気な時にはやってもらうものではないのか？

仲間にするには…？　“山頂の町”で助けてやれば……

“竹林の村”で会った後、“山頂の町”で再会する。町の住人4人がケチを囲んで大騒ぎしている。ケチの奴、悪さがバレて、しめあげられているのだ。ここで助ければ仲間になるゾ。

▲“竹林の村”で男たちに囲まれるも、一瞬で斬りふせてしまうケチ。

▲目が見えないなんてウソついて、悪さをしてたらしい。町の人々はカンカン!!

▲反省するケチ。「ダンナ、あっしは、あっしは〜！」

そして

仲間になった後は？

●得意の指圧で体力回復

通常攻撃はかなり強いゾ！　失敗も少ない。仲間にすると、ケチはタダで指圧してくれる。だが、その腕前は上達しないのであった。

◀1フロアで1回のみ指圧してくれる。
▼仕込み杖でモンスターを斬り倒す!!

それでもやっぱり失敗する

再び仲間にする時は？

出現場所	1〜16F

話しかけるだけでOK!

◀ケチにも2度目から話しかけるだけでよい。歩き出せば、後からついてくる。

町での会話

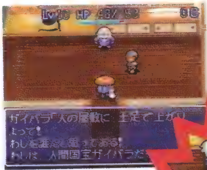
ダンジョンでの会話

壺を作るよりも割るのが好きな（？）陶芸家

陶芸家ガイバラ

出現場所
“山頂の町”

“山頂の町”の大きな屋敷に行くと、人間国宝ガイバラという気難しそうな先生がいる。弟子の話では、この世の壺のほとんどがガイバラの作品なんだと。壺の展示場もあるが今は売物がない。ガイバラに会う時に壺（トドの壺以外）を持って行くと、いきなり１つ割られてしまう！　だが、そのおわびに新しい壺が完成したらもらえることになるのだ。



▲ガイバラは、何やら機嫌が悪そうだ……。

▼ああっ！壺を割られてしまった！

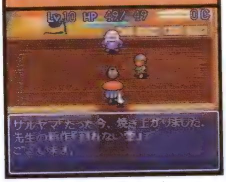
▲おわびに新作ができたらくれるとのこと。どんな壺ができるやら？

そして、人間国宝ガイバラの苦闘の歴史に付き合うことに

❶アホくさい壺

▲ガイバラの新作だが、名前からしてすでに失敗作だ。

❷割れない壺



▲壺を持って行かないと登場しないが、今回は危機一髪で割られずにすむ。

❸うっぷんばらしの壺

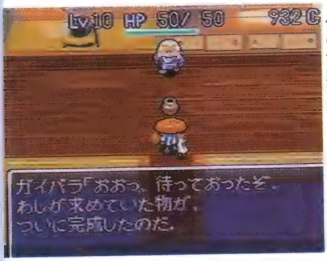
▲うわ〜！すごい爆発！ガイバラは腰が抜けたみたいだ。

新しい壺ができるまで３度、ガイバラの屋敷へ足を運ばなければならない。そのたびにマヌケな新作を見せられるが、我慢して旅することに、しつこくガイバラに会いに行こう。

会うこと５度目！　ついに完成、合成の壺!!

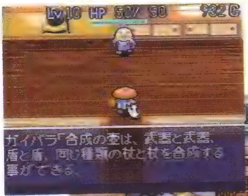
●あわせて、壺の展示場も再開

やっとガイバラの求める壺が完成した。その名も「合成の壺」だ。スゴイ効果を持つ傑作の壺だが、約束通りタダでもらえるゾ。その後の冒険では合成の壺が店やダンジョンでお目にかかれる。そして、壺の展示場でもやっと壺が買えるようになった。保存の壺など必要なものは買っておこう！

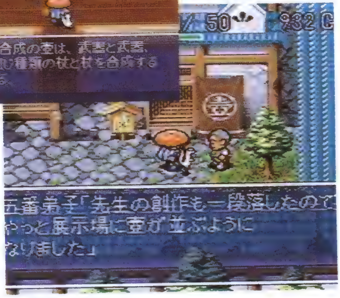


◀これがあの幻の傑作の合成の壺か！

※「合成の壺」の詳しい使い方や注意事項については、P106を参照のこと。



◀複数のアイテムが１つに合成！
▼隣の壺の展示場も再開だ！



知って得する 壺の展示場でのテクニック集

壺が高くて買えない時は使用料だけで、使わせてもらおう！

壺はかなり高価で貧乏時には買えない時もある。そんな時は使用料だけ払って使わせてもらう手がある。壺の１回の使用料は、「基本値段（０の時の値）の１割」だ。使うなら、特に倉庫の壺あたりをオススメするゾ。

▲例えば使わない長巻を入れておけば…。
▶倉庫に届いているので忘れずに使おう。

◀アイテムを置けなくても売れるゾ。

●“山頂の町”、買い取ってもらうなら保存の壺で

“山頂の町”には他に店がないし、展示場にはアイテムを売る場所がない。だが、アイテムを売る方法が実はある。壺の中に入れると買い取ってもらえるのだ！　普通、壺にモノを入れると使用料を取られるが、保存の壺なら大丈夫。保存の壺は使用回数に関係なく1600Gで売られているゾ。

屋敷を離れて、一人、修行に出された名もない弟子

ガイバラの三番弟子

出現場所
1〜14F

●困っている弟子には識別のアイテムを

割れない壺の完成後にガイバラ先生に壺の識別の修行に出された三番弟子。壺の識別は苦手らしく、何かいい方法はないかと聞いてくる。ここは一つ、識別の巻物・壺を投げてあげよう。シレンの持っているすべての壺の識別をしてくれるようになるゾ！

◀え〜いっ、識別の巻物を弟子にぶつけちゃえ！

●一度身につけた力はなくならない

▲会った時にはいつでも壺の識別をしてくれる。ありがとうっ！

一度、三番弟子に識別の巻物か壺を投げれば、後の冒険で会った時にはいつでも、いきなり壺の識別を引き受けてくれる。相手が困っているからといって、困った時の巻物を投げてもダメ。うっかり間違えないように。

▶壺の識別に自信を持ってくれた。よかったね。

どんな食材も、彼の手にかかれば、うまい料理に早変わり!!

さすらいの料理人ナオキ

出会い　マムルの肉を仕入れにきたナオキ

出現場所	1〜2F

ナオキは「マムルの肉が欲しいから協力してよ」といってブフーの杖を貸してくれる。ブフーの杖をマムルに投げるとマムルの肉が手に入るのでそれを渡してあげよう。

▲お礼はマムルのしっぽ焼き。その場で〝ジュッ〟と炒める。

▲あまりのうまさに、「ちから」が3、HPが5上がったぞ!

さて、ここでナオキはしばらくお休み

場面変わって山頂の町、ここに2軒の料理屋あり

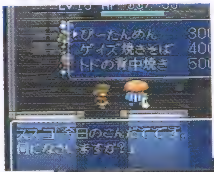
大人気の「峠屋」と、何も建物がなかった〝山頂の町〟のはずれに新しく開店した、お客の来ない「がけっぷち」。どうやら「がけっぷち」の主人トシオを「峠屋」の料理長が裏切ったようだ。かわいそうな「がけっぷち」に入ると、強制的にまずいメシを食べさせられる。

「峠屋」

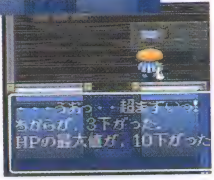
◀一度目は改装中で誰もいない。

▶どうやらおいしいお店らしいが……。

「がけっぷち」



◀3つの料理はどれを選んでも同じ。



▶ぐぇ〜っ、まっ、まずいっ!

二度目の出会い　では、山頂の町まで「旅は道連れ」と行きますか

出現場所	1〜6F

久しぶりに会ったナオキは山頂の町に仕事で呼ばれてるという。でも、モンスターにはばまれて、なかなかたどり着けないようだ。知らない仲じゃないし、ここはひとつ、町まで連れて行ってやろうじゃないか!

▲モンスターから守って町まで送ってやろう。

さあ山頂の町目指してレッツゴー!

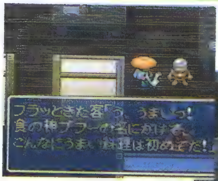
山頂の町到着!! ナオキは「がけっぷち」へ………しかし!

ナオキを〝山頂の町〞に呼んだのは「がけっぷち」の人達だった。確かにナオキの料理の腕前なら、「がけっぷち」を救えるかもしれない。だが、「がけっぷち」はナオキへの報酬10000Gを払えないようだ。こうなったら、毎度のことだがシレンが助けてやろう！　でも、さすがに10000Gは高いよねぇ…。

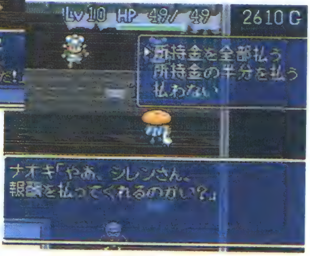
◀報酬が安いと、交渉決裂!?

▶しかたない、ここはこのシレン様が一肌脱ごう！

"がけっぷち"繁盛記 シレンの資金援助で「峠屋」を見返してやれ!!



◀さすがナオキの料理。店の評判も良くなりつつあるようだ。



▶10000Gは一気に払わなくても少しずつ払えばよい。支払いは無理なく。

10000Gを「がけっぷち」のかわりに払うことになったシレンだが、そんな大金を一度に支払えるはずがない。でも、ナオキは支払いはいつでもいいと言ってくれるので、冒険のたびに、ちょっとずつ払ってあげよう。支払い方法は「所持金を全部払う」と「所持金の半分を払う」を選べるので、シレンの財布がすっからかんになることもないだろう。

そして報酬金を払い終えた時……… ナオキはどこかへ去り、ブフーの杖が出現する

苦しい支払いが終わると「がけっぷち」はいつの間にやら大繁盛。「峠屋」はサギをしているのがばれて、つぶれてしまったようだ。店に寄ると、ナオキはまたさすらいの旅に出て姿はないが、「これをシレンさんに」と彼の置きみやげのブフーの杖がもらえるゾ！　これでモンスターを肉にすることができる！　以後、ブフーの杖は拾えるようになる。

◀ブフーの杖が手に入った。10000Gだしてよかった！

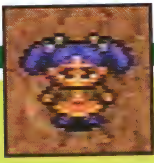
▶大繁盛に、トシオの母トメと嫁のスズコも大喜び！

ナオキイベント攻略のポイント

ナオキを〝山頂の町〞まで連れて行く時は、仲間キャラ同様、真空斬り(しんくうぎ)の巻物やバクスイの巻物などはさけたい。また仲間が多いと、はぐれやすくなるので注意しよう。

◀混乱の巻物を読んでも、付いてこなくなるゾ！

こんな危険なところに、なぜ迷子が!?



迷子のスララ

出現場所
8〜11F

▲この子の両親は一体どこに!?
▶心配で仕事も手につかぬ両親。

モンスターひしめくダンジョンに迷子の女の子が!! 一方、“奇岩谷”の預かり場前には、心配ごとを抱えた夫婦、ボボロとララがいる。この夫婦、行方知れずの子供の安否を気づかって、仕事が手につかないようす。さあ、“奇岩谷”まで女の子を連れて来て、両親と会わせてあげよう。

●感動の再会だ! 苦労したカイがあったぜ!

奇岩谷に着くと、スララは一目散に両親の方へ駆けて行く。父親は感激のあまり号泣!! 家族の平和は戻ったのだ! 預かり場の営業は再開し、そこの主人である夫婦はお礼として自由に預かり場を使ってくれと言ってくれるのだった。

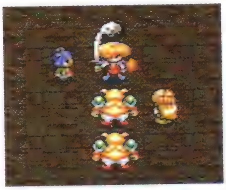
▲心温まる親子の再会シーン

▶以後預かり場が使えるように!

知って得する 同行人を守るテクニック

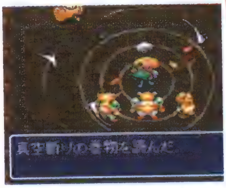
●一時しのぎの杖があれば、楽勝だ

スララを連れて行く道中にはオヤジ戦車がいるので大変だ! 連れて行くのが第一目的なら、階段へ直行したい。そんな時にあると便利なのが一時しのぎの杖! 下のように使って難関突破だ!



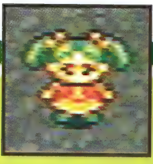
①ヤバイ、囲まれた! 真空斬りを使いたいが、スララまでやられてしまう。そんな時には……

②あわてなくても、大丈夫。ここで、一時しのぎの杖の出番! スララに振って階段へ送ってしまおう。



③これで心おきなく真空斬りが使える。じゃまな敵を倒して、あとは階段へ向かってまっしぐら!

④階段のところに着いたら、再びスララに話しかければ、またついて来るようになる。



お礼のチュッ♡　がうれしいかぎりだ

目をやられた少女

出現場所
1〜9F

◀モンスターに目をやられて、助けを求める少女。

◀目が見えるようになるとお礼のチュッ！

▶次に会った時に話かけても、また目をやられている。手順も同じ。

●出現のたびにめぐすり草は必要

この少女に出会ったらめぐすり草を投げて助けてあげよう。目が見えるようになった後にお礼のチュッ、をしてもらうと、「ちから」が１ポイント上がるのだ！　違う冒険で、また出会うだろうが、イベントの内容はまったく同じで出会うたびにめぐすり草が必要。

わがままいうけど、それなりの見返りはあるゾ

わがままな親子

出現場所
"奇岩谷"

◀〝奇岩谷〟で出会う親子。何、オレのアイテムがほしいっ!?

▶いったん断わると、泣きだしてしまい、イベントは無効。

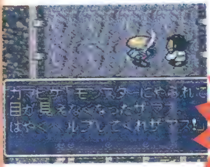
●必要なアイテムはどこかに置いておこう！

何回か冒険を重ねていくと出現する。アイテムをあげると、母親が困った時の巻物を代わりにくれる。でも、娘が欲しがるアイテムの順番はランダムで変わるので、あげるには惜しいアイテムを確実に守るには、どこかに置いてしまってから話しかければOKだ！

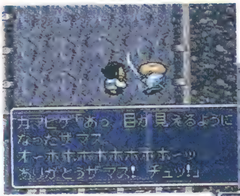
最初はパワーダウンしても助けるべし!!

腕輪鑑定師カマヒゲ

出現場所
5～14F



▲モンスターに目をやられて見えないんだな。



◀目が見えるようになった！喜ぶカマヒゲ。お礼のチュッ！

▲うわぁっ！　突然！　ゲッ、「ちから」がダウンした!!

◀次からは、めぐすり草なしですぐ識別してくれる。とっても便利!!

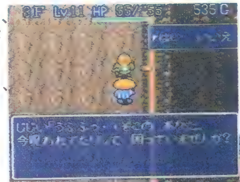
●一度助ければ後はOK

これはぜひとも出会っておきたいキャラ。カマヒゲの感謝表現、お礼のキスで「ちから」が１ポイント下がってしまうが、助けるのは一度だけでいいので、許してあげよう。所持している腕輪を全部識別してくれるゾ!

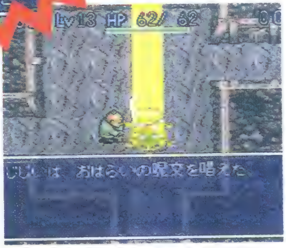
会えたらラッキー。おはらいして!!

おはらいじじい

出現場所
8～16F

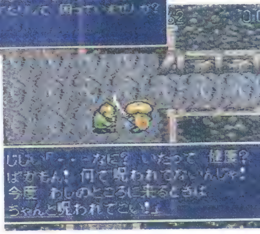


◀神主を目指すも、おはらいの呪文が覚えられないこのじいさん。よ～し、おはらいの巻物を投げてやれっ！これで呪文をマスターするぞ！



▲呪文を唱えると不思議な光が降ってくる。これで呪いが解けるのだ!!

▲呪文を使いたくてしかたないようす。



▲おはらいできなくて、ご機嫌ナナメ。でも、「呪われてから来い！」なんて、ムチャいうよなぁ、まったく。

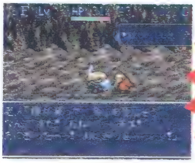
●一度覚えさせた呪文は忘れないのだ!

おはらいの呪文(じゅもん)を覚えられないと嘆(なげ)いているじいさんがいたら、おはらいの巻物を投げてあげよう。会うたびにタダでおはらいしてもらえるようになるぞ。１度呪文を覚えればOKで、次の冒険からは、会ったらすぐにおはらいしてくれる。

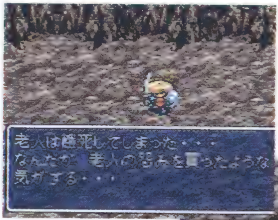
お年寄りは大切にしようね

はらへりじじい

出現場所
1〜16F

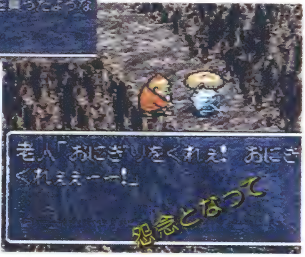


▲おにぎりをあげるとお礼にしあわせ草をくれる。



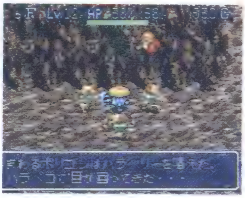
◀おにぎりをあげないと、じいさんは力つきて死ぬ。

▼哀れなじいさんは怨霊（おんりょう）となってあたりを浮遊する。シレンを恨んでるのか!?



●助けてあげないと大変なことに!!

最後の１個のおにぎりを食べようとすると時々出現する。おにぎりをあげないと、じいさんは飢死する。そして、たたりか!? まわるポリゴンが大量発生するのだ!!

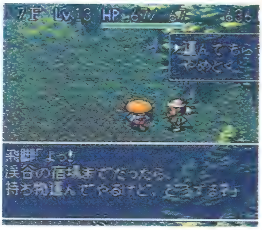


◀こ、これはじいさんの呪いなのか!? 食いもののウラミは恐ろし〜い!!

ダンジョンをさっそうと走り抜ける、こばみ谷の運び屋!!

飛脚

出現場所
1〜14F



◀"渓谷の宿場"と"山頂の町"が届け先。後で"奇岩谷"も。

◀倉庫や預かり場に保管すると壺の中身は消えてしまう！

▶飛脚は死んでも荷物は届くので安心。運び屋のド根性!?

●倉庫がいっぱいだと運んでくれないのだ

今すぐには使わないけど、とっておきたいアイテムを倉庫や預かり場に運んでくれるのが、この飛脚。だが、倉庫や預かり場の中がいっぱいだと運んでくれないので注意しよう。保管するアイテムはよく考えて選ぼう。

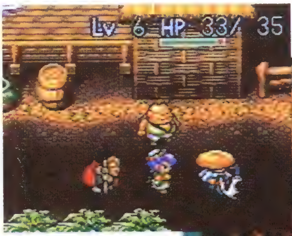
▲倉庫は計画を立てて利用すべし！ ムダなものは置かない。

全イベントをクリアした時 シレンはここまで強くなる!!

仲間キャラは全員連れて歩くこともOK!

一緒に戦ってくれる仲間キャラのイベントをクリアして、仲間とともに冒険すれば、シレンの旅は楽になる。

仲間キャラは何人でも連れて歩くことができるが、1人だけしか連れていないときより、はぐれやすくなる。仲間の面倒をみるのは大変だが、全員を連れて旅をすれば、心強いことこのうえないゾ！



▲4人で歩くさまはなかなか壮観！

▶モンスター発見！ そーれ、いっせいに飛びかかれ〜!!

その他のイベントもクリアするといいことづくめ!!

全イベント効果一覧

●もらえるアイテム

合成の壺（入手以降は拾えるようになる）
　→ガイバラ

ブフーの杖（入手以降は拾えるようになる）
　→ナオキ

しあわせ草（おにぎりが必要）
　→はらへりじじい

困った時の巻物（アイテム1個と交換）
　→わがままな親子

●識別&おはらい

腕輪識別（めぐすり草が必要）
　→カマヒゲ

壺識別（識別のアイテムが必要）
　→ガイバラの三番弟子

おはらい（おはらいの巻物が必要）
　→おはらいじじい

●能力アップ

「ちから」のアップ（めぐすり草が必要）
　→目をやられた少女

●施設利用

“奇岩谷”の預かり場利用可能
　→スララとボボロ夫婦を対面させる

ダンジョンからの倉庫・預かり場利用
　→飛脚

仲間キャラ以外のイベントもシレンの旅を楽にしてくれることばかり。特にアイテム関係では、ブフーの杖や合成の壺が普通に入手可能となるし、しあわせ草などは、イベントでしかもらえない貴重なアイテムだ。また識別も、壺と腕輪に関しては道中で一度鑑定してもらえることは大きな助けとなるはずだ。

みんなまとめて めんどうみるゼ!!

風来人心得、三

道具之巻

アイテム

物品総覧

〝こばみ谷〟の冒険の途中で遭遇する、さまざまな困難を乗り越えていくために、数多くあるアイテムの特徴を熟知し、的確に使っていこう！

アイテムはこうして手に入れろ！

●ダンジョンに落ちている

最も簡単で一般的な入手方法。ダンジョンを歩き回ってみれば、床にアイテムが落ちている。アイテムだけでなくお金も拾えるぞ。

●モンスターが落とす

モンスターを倒すと、時々、アイテムやお金を落とす。この方法でしか手に入らないモノもある。また、モンスターを肉にすれば、これもアイテム。

●店で購入する

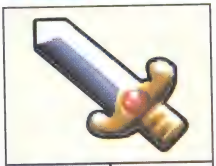
〝竹林の村〟や〝地下水脈の村〟などには常設の店がある。他に、ダンジョン内で発見できる場合も。店でしか売ってないアイテムも多いのだ。

●イベントで入手する

合成の壺やブフーの杖などは、特定のイベントをクリアすることで入手可能になるアイテム。これらは貴重品で、有効に使えるアイテムが多い。

アイテムは大きく分けて9種類！

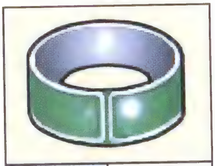
●装備できる物



武器 P60

矢 P66

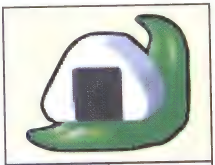
盾 P68



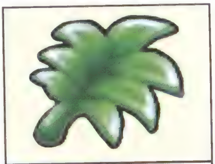
腕輪 P84

●食べられる物

ここにあげたおにぎり・草・種の他、モンスターの肉（→P124～「モンスター大全」参照）も食べることができる。



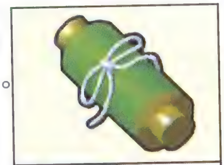
おにぎり P76



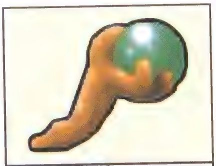
草・種 P78

●必要に応じて選択

状況に応じて使いわけるべきアイテム。使える回数に制限がある。



巻物 P88



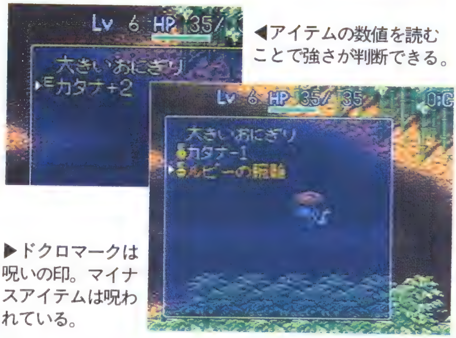
杖 P98

壺 P102

アイテムの数字の意味は？

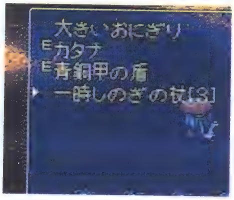
●武器や盾はアイテムの強さを示す

「カタナ＋２」、「皮甲(ひこう)の盾(たて)－１」など、旅の途中で手に入る武器や盾、アイテム類の後には、数字が付いていることがある。武器や盾には、その種類によって固有の基本数値が決められている。＋２、－１といった数字は、その基本数値に付加されたもので、その時点での攻撃力、防御力を示しているということになる。



◀アイテムの数値を読むことで強さが判断できる。

▶ドクロマークは呪いの印。マイナスアイテムは呪われている。



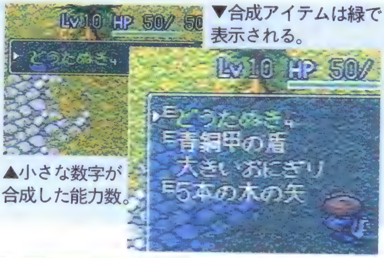
▶この杖の場合は、後３回分は使えるということがわかるのだ。

●杖や壺は使える回数を示す

「ふきとばしの杖[１]」など、杖や壺に付いている数字はそのアイテムを使える回数を示している。つまり、アイテムを使うたびに数字は減っていくわけだ。ただし杖の場合は０になっても投げれば、あと１回だけ使う(→P98)ことができる。

合成アイテムの能力数も分かる

「合成の壺」(→P106)を使って合成したアイテムは「カタナ₁」など後ろに小さな数字が付く。これは、その数字分の特殊能力が合成されているということなのだ。



▼合成アイテムは緑で表示される。

▲小さな数字が合成した能力数。

アイテムデータの見方

売値 基本的に杖や壺は残り使用回数が０回となった場合の値段。この２種類のアイテムは残りの使用回数で値段が変動するので、値段での識別は難しい	**買取** 店での買取り値段も売値と同じく、標準的なものを示している。武器や盾はノーマル状態での値段。実際には合成数などで変動するので、あくまで目安だ	**マークなし** フロアで普通に落ちているアイテムを示す。もちろんそれらが、お店に並んで売られていたり、モンスターを倒すことで手に入ることもある
G マーク お店でしか売っていないアイテムを示す。お店で売っているアイテムの出現はランダムで、冒険によっては陳列されずじまいの場合もある	**E マーク** モンスターからのみ入手できるアイテムを示す。ガイコツまどうの杖やミノタウロスの斧など、モンスターを倒すと、時々落としていくことがある	**S マーク** イベントクリア後など、特殊な入手方法を持つアイテムを示す。これらのアイテムは、イベントクリア後などには、ダンジョン内で拾えるようになるものも…

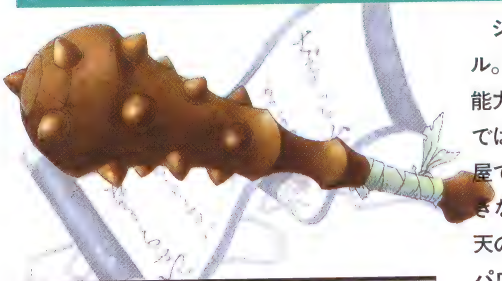
武器

冒険の基本となるアイテム

武器は冒険を進めるうえで必要不可欠なアイテムだ。どんどん強い武器を手に入れ、そして自分で鍛え、太陽の大地を目指せ！

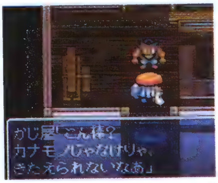
こん棒

殴ってダメージ、出現確率も高い



基本攻撃力			2
売値	240G	買取	80G

シレンが装備する武器の中では、最低レベル。素手よりはまだマシという程度で、特殊能力も何もないという武器だ。しかも金属製ではないので、かじ屋で鍛える（きたえる）こともできない。とはいえ、天の恵みの巻物ならパワーアップも可能だが…。



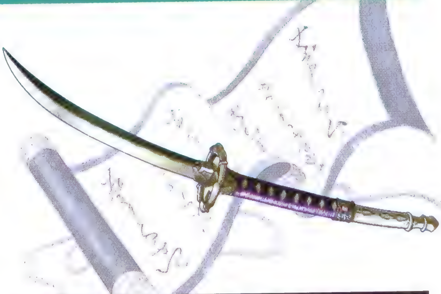
▲金属ではないのでかじ屋では断わられてしまうのだ。

長巻

序盤戦なら、これでも充分頼りになるゾ！

長い棒の先に、小さめな刃を付けた武器。基本攻撃力はこん棒の2倍。この長巻も冒険の序盤（じょばん）から手に入ることが多いので、とりあえず装備しておき、次の強力な武器へのつなぎとして考えよう。もちろん強化＆合成すれば、それなりに頼りになってくれる。

▲序盤戦では充分に役に立つ。しかし、いずれはもっといい武器に切り替えたい。



基本攻撃力			4
売値	500G	買取	200G

どうたぬき

まさか、この名前が刀を作った希代の名刀匠の名前だったとは!?

基本攻撃力			8
売値	1200G	買取	400G

どうたぬき源馬（げんま）という人物が作った、天下の名刀。ダンジョン内に落ちている剣では、最強の基本攻撃力を誇る。この剣自体には特殊な能力は備わっていないが、鍛えあげれば充分ラストまで通用する攻撃力を持つようになる。メイン武器のひとつとしても、また合成用の基本武器としても有効に活用できる。

◀序盤戦で手に入ると、結構うれしい。ガンガン強化しよう。

つるはし

武器で使うなんてもったいない！壁を掘るのに使うのだ!!

攻撃力はこん棒以下だが、地下ダンジョンの壁を掘って進むことができる特殊な武器。その特徴のため、どちらかというと補助アイテムとして使うことが多い。埋蔵金を見つけた時など、道を作ることができるので、地下では重宝する。一定の使用で壊れてしまうので、できれば予備を持っておきたい。

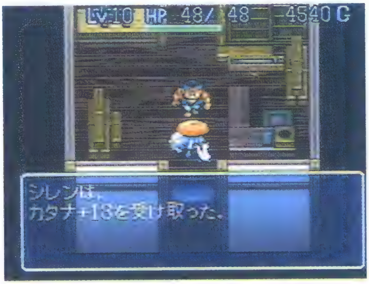
▶壁を掘ってザクザク進めるゾ。埋蔵金を見つけたら一直線だ。

基本攻撃力			1
売値	240G	買取	100G

カタナ

鍛えぬくならこの一本。
究極目指して磨きをかけろ！

オーソドックスな武器。シレンの正面にいる敵のみに攻撃できる。このカタナも拾った時からすでに鍛えてあるものがある。風来人の間では武器を鍛えるのならこの「カタナ」が一番いいともっぱらのウワサ。究極のカタナは、素晴らしい威力を発揮する武器になると信じられているのだ。



◀鍛えあげれば、最後まで頼もしい相棒になってくれるだろう。

基本攻撃力			6
売値	800G	買取	300G

剛剣マンジカブラ S

こばみ谷最強と言われる幻の剣。
何としてでも手に入れろ！

天才刀工カブラが作ったといわれている幻の剣。めったなことでは手に入らない、超貴重な武器だ。これといった特殊能力は無いが、その基本攻撃力の高さは大きな魅力だ。風来人たちの間では最強の武器とのウワサがあり、絶対に手放してはいけない武器の一つといわれている。

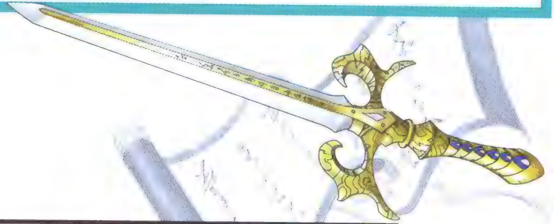
▶そう簡単には入手できない。いろんな方法を試してみよう。

基本攻撃力			12
売値	15000G	買取	7000G

確実な攻撃を保証する、ぜひ手に入れたい剣

必中の剣

G



基本攻撃力			2
売値	10000G	買取	5000G

装備すれば、シレンの攻撃は必ず命中する。威力はこん棒並みだが、このカラ振りしないという特殊能力はたいへん魅力的だ。合成の際には、必ずこの特殊能力を他の剣に加えたい。

◀威力は弱いが、攻撃は絶対はずさない！

会心の一撃にすべてを賭けろ！

ミノタウロスの斧

E

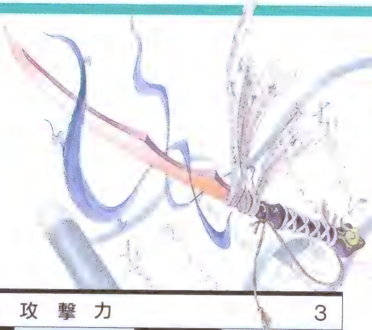
タウロス系のモンスターからしか手に入れられない武器。基本数値はあまり高くないが、4回に1回の確率で、通常の2倍の威力を発揮する！　合成の際に、この能力はぜひ欲しい。

◀会心の一撃がでると、やっぱりうれしい。

基本攻撃力			4
売値	6000G	買取	2400G

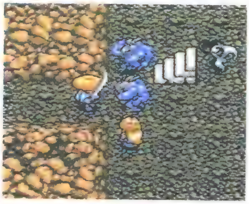
3方向を一度に攻撃できるスグレモノ！

妖刀かまいたち



基本攻撃力			3
売値	5000G	買取	2000G

正面と左右斜め前方の3方向の敵に一振りでダメージを与えることができる便利な武器。周囲を敵に囲まれた時やモンスターハウスの入口などで威力を発揮。基本数値は低いが、これもぜひ合成に加えたい武器のひとつだ。



◀部屋の入り口で使うのが一番効果的だ！

成仏の鎌

通常攻撃では倒しにくいぼうれい武者を、一撃で昇天させる

基本攻撃力			4
売値	2000G	買取	900G

アンデット系モンスターに2倍のダメージを与える心強い武器だ。基本攻撃力が低いが、その特殊能力は合成に加えたいところ。特に後半戦では重宝するはずだ。

効果があるモンスターはパコレプキン・死の使い・おばけ大根・ぼうれい武者・クロムアーマー・エーテルデビル系。

◀武器のグラフィックも、この通りちゃんと鎌になるのだ。

ドラゴンキラー

G ドラゴン退治の心強い味方！普通に使っても威力は抜群!!

ドラゴン系のモンスターに与えるダメージが2倍になる剣。しかも、この剣自体の基本数値もかなり高い。この剣は、店でしか手に入らないので、店頭に並んでいるのを見かけたらぜひとも買っておきたい。

有効なのはドラゴン・ドラゴンヘッド系。手強い相手なだけにうれしい。

▶ドラゴンとの対決に備えて、常備しておきたい武器だ。

基本攻撃力			7
売値	3600G	買取	1200G

ドレインバスター

レベルを下げるイヤな敵は、
先制攻撃で倒してしまえ！

くねくねハニーやおどるポリゴン、吸引虫など、シレンのレベルや能力を下げてしまうドレイン系モンスターに2倍のダメージを与えることができる剣。ドレイン攻撃を食らうと、冒険の難易度が確実にアップしてしまうので、恐怖の"瀑布湿原"の前には、ぜひとも入手しておきたい武器だ。

基本攻撃力			5
売値	4000G	買取	1800G

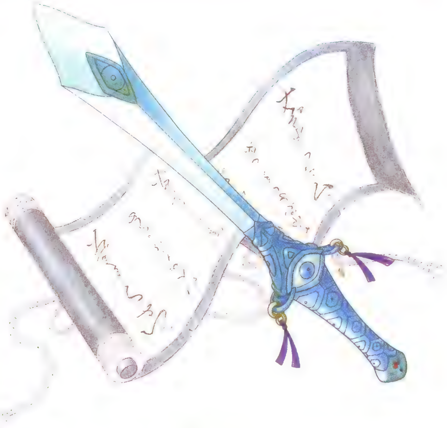
◀シレンのレベルを下げられる前に倒してしまえ！

1ツ目殺し G

スーパーゲイズも一刀両断！
1ツ目どもよ、かかってこい!!

名前の通り、1ツ目のモンスターに絶大な威力を発揮する剣で、店でしか販売していない。1ツ目のモンスターは、ぴーたん・吸引虫・チェインヘッド・スーパーゲイス系。特殊攻撃をしてくるヤツもいるが、この剣を装備すれば、戦いが長引いて何度も特殊攻撃される前に倒せるので、冒険が楽になるぞ。

▶剣自体にも大きな1ツ目がついているのだ。



基本攻撃力			5
売値	3600G	買取	1500G

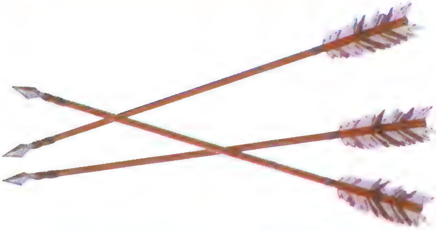
矢

ダメージなしで敵を倒せ！

矢は遠距離攻撃のための基本武器。木・鉄・銀と３種類の材質の矢があり、それぞれ持つ特性が違う。有効に活用しよう！

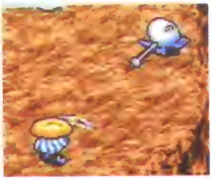
木の矢

一番に手に入りやすい基本的な飛び道具。



売値	10G	買取	2G
木の矢が撃てるモンスターの肉			
●ボウヤー			

冒険のかなり早い段階から入手可能。矢はダンジョン内にまとまって落ちていたり、敵を倒せば手に入る。またボウヤーが撃った矢が地面に落ちて拾えることもある。敵に与えるダメージは通常武器より低めだが、うまく使えば無傷で敵を倒せるぞ。



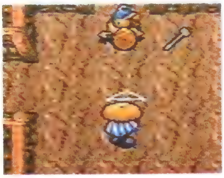
▲タテ、ヨコだけじゃなくナナメにだって撃てる。

鉄の矢

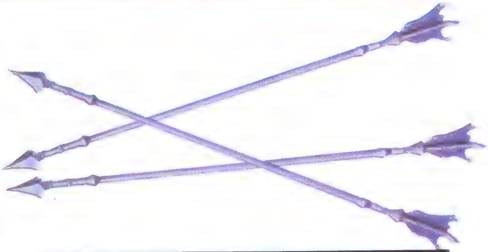
S なかなか手に入りにくいが、威力は最強／　たくさん欲し〜い／

矢の中では最強の攻撃力を誇る。ただし、フロアで普通に落ちていることはなく、店でも売っていないため、この矢は、クロスボウヤーやコドモ戦車の射る流れ矢を拾って入手する。

もちろん、これらのモンスターの肉を食べても射ることができる。



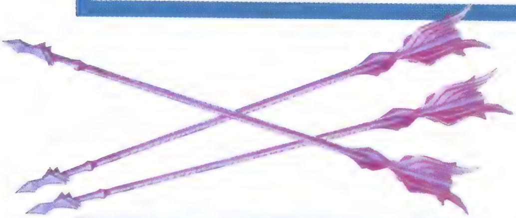
▲矢の中ではもっとも威力があるので、たくさんの本数をそろえておきたい。



売値	40G	買取	10G
鉄の矢が撃てるモンスターの肉			
●クロスボウヤー　●コドモ戦車			

銀の矢

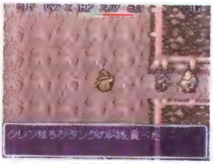
一列に並んだ敵を一度に攻撃できる貫通能力を持った矢！



売値	※80G	買取	※20G
銀の矢が撃てるモンスターの肉			
●ちびタンク			

※銀の矢は、どこまでも飛ぶため拾うことはできず、また店にも売っていないが値段は決まっているのだ。

威力は鉄より落ちるが、どんな障害物(しょうがいぶつ)や敵でも貫通して飛んでいく。そのため壁を隔(へだ)てて敵を攻撃したり、通路に並んだ複数の敵に一度にダメージを与えることも可能だ。シレンのままでは入手は不可能で、射るにはちびタンクの肉を食べるしかない。



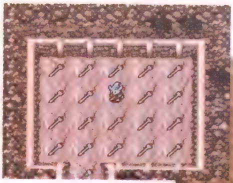
▲うまい方向に射れば、一石二鳥も可能だ。

知って得する！ 矢のテクニック集

鉄の矢を99本集めるには？

普通なら地道に１本ずつ拾って集めていく鉄の矢を、簡単に99本集めることができる方法を教えよう。

答はカンタン。肉を食べて鉄の矢を射られるモンスターになり、から撃ちしてどんどん地面に落としていけばいいのだ。部屋いっぱいに矢が落ちたら後は回収する。このくり返しだ。



▲どんどん射って矢を敷きつめる。

▶そして回収すればあっという間に99本。

遠投の腕輪を使え！

◀遠投の腕輪を装備すれば木の矢でも貫通するぞ。

▶壁をも越えて、画面の端から端まで、矢が突き抜けていく。

貫通力のある矢はモンスターしか射られないが、それをモンスターに変身しないで射る方法がある。遠投の腕輪を装備して矢を射るのだ。そうすれば、木や鉄の矢でも銀の矢と同じく貫通する。特に鉄の矢との組み合わせなら、貫通するうえに攻撃力も銀の矢より上。これでもう銀の矢なんかうらやましくない！

盾

鉄壁の守りで突き進め！

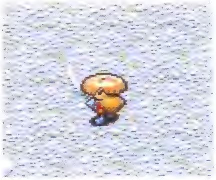
次々とシレンに襲いかかるモンスターたち。その攻撃から身を守るアイテムがこの盾だ。鉄壁の防御を決めて、突き進め！

皮甲の盾

軽くて、腹減り度は2分の1！ しかも錆びないのがうれしい!!

基本防御力			2
売値	1000G	買取	350G

なめし皮を使った盾。そのため基本数値は低く、素手より少しましという程度。それでは最低の盾なのかといえば、さにあらず。この盾を装備すると、なぜかシレンの腹の減り方が半分になるという利点があるのだ。皮なので錆びることもないゾ！



▲もちろん、パワーアップすることはできるぞ。

木甲の盾

錆びないのは心強いが、かんじんの防御のほうはイマイチ

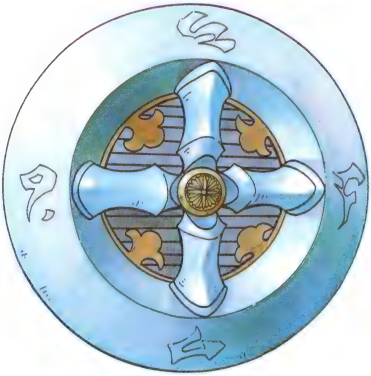
その名のとおり、木材から切り出して作った盾だ。皮甲の盾よりほんの少しだけ基本数値は高い。材料が木なので、この盾も錆びることはないが、それ以外には長所が見あたらない。いい盾が見つかりしだい、売るなり捨てるなりして処分してしまおう。

▲〝竹林の村〟に着くまでなら、この盾でも何とか耐えきれるだろう。

基本防御力			3
売値	600G	買取	200G

青銅甲の盾

風来人たるもの、最低このくらいの盾は持っていたいものだ



青銅とは銅とスズを合わせた合金で、その名の通り色が青い。その青銅で作ったのがこの盾だ。基本数値は４、腹の減り方は普通で、シレンが装備するにはもっとも標準的な盾といえる。序盤では結構役に立つが、冒険も中盤になると役不足。あくまでもいい盾が見つかるまでのつなぎと考えておこう。

◀序盤のうちは、青銅甲の盾でも頼もしいものだ。

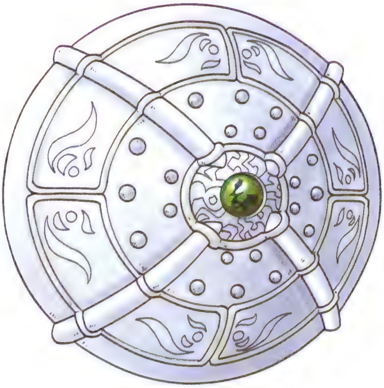
基本防御力			4
売値	300G	買取	100G

鉄甲の盾

かなりの防御力を持つ、冒険中盤からの必需品

基本数値は７となかなかのもの。敵の攻撃力が上がってくる中盤戦以降では、最低でもこの程度の盾は持っておきたい。手に入る機会が比較的多いので、プラス数値の付いたものを拾ったら、防御力の数値を上げるために盾の合成に使おう。もちろん合成のベースとして使用するのも悪くない選択だ。

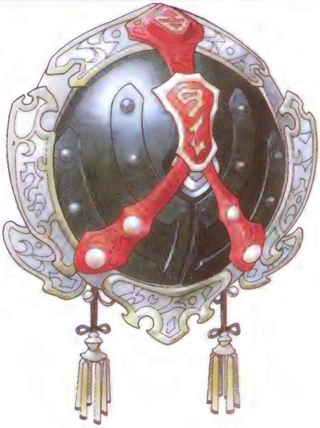
▶これが装備できれば、この先の冒険もかなり楽になる。



基本防御力			7
売値	1800G	買取	750G

風魔の盾

S 風来人(ふうらいにん)の間では「成長する盾」と呼ばれているが、その秘密とは？



風魔鉄というとても特殊な金属で作られた、強力な防御力を誇る盾。落ちていることはなく、また店でも売っていない。この盾を手に入れるには、運命の神が気まぐれで生み出すのを期待するしかない。この風魔の盾も、風来人たちのウワサでは鍛えることで、すばらしい力を生み出すというのだが……。

▲この盾を入手したら、なくさないようにしたい。

基本防御力			12
売値	5000G	買取	2500G

使い捨ての盾

G 基本防御力では最強の力を持つが、少し難あり

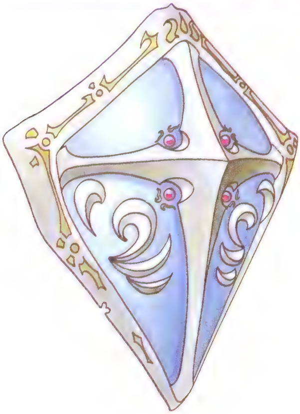
基本防御では、他の盾を寄せ付けない最強の防御力30を誇る盾。だが、敵からの攻撃を受けるたびに、防御力が1ポイントずつ下がるので、まさに〝使い捨て〟。合成の際にも、この特性が残ってしまうので注意したい。普段は他の盾を使い、ここぞという場面で使うのが賢い使用法だ。

▲この盾の防御力は、最後には0にまで落ちてしまう。

基本防御力			30
売値	2000G	買取	750G

見かけだおしの盾

G 値段に見合う効果なし。換金アイテムとして使おう！



その名の通り、外見ばかり豪華で中身が伴っていない盾。高い値段の割には基本数値は木甲の盾と同じで、特殊能力も無いという役立たずぶりだ。店でしか手に入らないが、わざわざ買う必要はないだろう。ただし、盾の中では値段がはる方なので、換金アイテムにするにはいい。

基本防御力			3
売値	10000G	買取	2500G

◀こうして装備すると、とても強そうなのだが……。

重装の盾

重いながらも高い防御力。合成ベースにも最適

落ちている盾の中では最も強い盾。〝テーブルマウンテン〟などで、その力を発揮してくれるだろう。ただし、とても重いために装備するとお腹の減り方が通常の2倍になってしまうというのが難点。合成の基本の盾にするのもいいが、このマイナス要素を打ち消す合成の組み合わせを考える必要がある。

▶満腹度がガンガン減るので、いざというときにだけ装備しよう。

基本防御力			10
売値	3000G	買取	1000G

ドラゴンシールド

ドラゴンの炎から守ってくれる心強い盾。守りも堅いぞ！

対ドラゴン戦に威力を発揮する盾。この盾はドラゴン系のモンスターが吐く炎によるダメージを半分にしてくれるのだ。ただし、同じ炎でも火炎入道のものには効果は無い。だが、盾の基本数値も鉄甲の盾と同じなので頼もしいことに変わりはない。店で見つけたらとりあえず買って、後半の戦いに役立てよう。

◀盾自体のデザインがドラゴンの顔になっているのだ

基本防御力			7
売値	5000G	買取	2500G

地雷ナバリの盾

ちょっと守りは弱いけれど、爆発にはとても強いのだ！

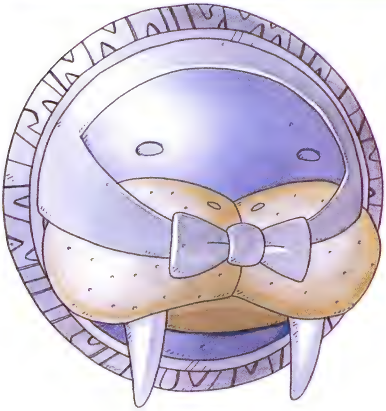
地雷のダメージを通常の約2分の1にしてくれる、ありがたい盾。地雷の他に、オヤジ戦車の砲弾などにも同様の効果がある。この盾も店でしか手に入らない、なかなかの貴重品だ。盾自体の基本数値は低いので、地の恵みの巻物を使おう。合成で特殊能力だけを他の盾に吸収させるのもよい手だ。

▶不気味な顔がデザインされているが役には立つ。

基本防御力			3
売値	4000G	買取	1500G

トドの盾

泥棒行為をすべてシャットアウトするトド面シールド



ぬすっトドの顔が前面に付いている、一風変わった盾。これを装備していると、ぬすっトドやガマラなどから金品を盗まれることがなくなる。ただし、肝心の防御力は木甲の盾並みなので、強化か合成をしたいところ。盗む能力のあるモンスターが近づいて来た時だけ、装備するという手もある。

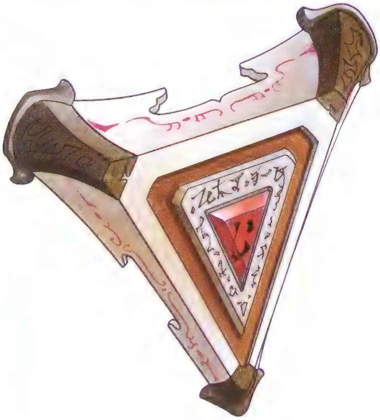
◀一説によると、トド系は仲間と思って盗まなくなるとか。

基本防御力			3
売値	2000G	買取	800G

やまびこの盾

いやらしい魔法攻撃をそっくりそのままお見舞いするぜ！

ガイコツまどうの杖魔法やスーパーゲイズの催眠術、さらには、みの仙人のHP減少攻撃など、モンスターからのやっかいな魔法攻撃を相手に跳ね返すことができるという超便利な盾。値段は高いが、これがあると後半の戦いが楽になる。ぜひとも入手しておきたい。



▶"山頂の森林"や"テーブルマウンテン"で、その効果を発揮。

基本防御力			5
売値	12000G	買取	6000G

バトルカウンター

G 絶対欲しい攻防一体の特殊能力！反撃する盾!!

この盾を装備すると、シレンが敵モンスターから受けたダメージの一部を敵に返すことができる。だが、盾自体の基本数値は高くないので、そのまま使うとこちらのダメージも少なくない。やはりその特殊能力を活かして、合成することを考えるべきだろう。なおこの盾は店でしか手に入れることはできない。

基本防御力			5
売値	5000G	買取	2500G

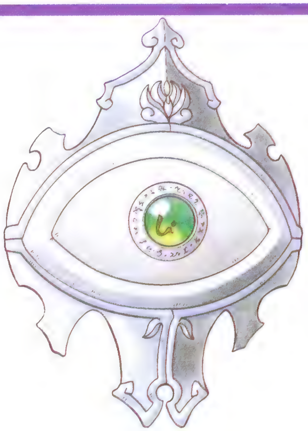
◀盾に付いた大きな爪で、ダメージを返すのだ。

見切りの盾

G ひらり、ひらひら、かわすことがうまくなる便利な盾

大きな目が付いているのがこの盾の目印。この目のおかげで、敵モンスターの攻撃をかわす確率が格段にアップするという特殊能力を持つ。特にシレンの動きが鈍くなった時や、1ターンで数回攻撃してくるモンスターに出会った時には重宝するはずだ。この盾も店でしか入手できない。

▶パコレプキンのような、攻撃しにくい敵をかわせるのはありがたい。



基本防御力			5
売値	7500G	買取	3000G

『風来のシレン』に関する一考察

オススメの装備について考えてみる

●武器なら迷わず成仏の鎌！

数多く用意されたシレンの装備。では、いったい何が一番オススメなのだろうか？

まずは武器。「どれか1つしか選べないとなったら、私は迷わず〝成仏の鎌〟をとる」というシレンの開発担当者の声は、本誌編集部内で『不思議のダンジョン』の〝やりこみ魔〟とも呼ばれる達人の声と、はからずも一致した。選択理由を聞いてみたところ、まず、序盤でぼうれい武者を一撃でしとめられること。さらに、後半でも死神やクロムアーマーなど、特にいやらしい相手に効くということ。どうやら、想像以上に手応えのある有効な武器のようだ。武器はこれ1本で大丈夫というのは、かなりの上級者になるだろうが、武器合成の際にはぜひ思い出すべき意見だ。

▲攻撃力は弱くても成仏の鎌は必需品。

盾はどうかというと、これも「やまびこの盾」に尽きるとのこと。魔法をはね返す効果はそれほどに重宝するというのが結論だ。これがないなら、ひたすら強度だけを考えた盾で十分。

▲魔法をはね返すやまびこの盾。

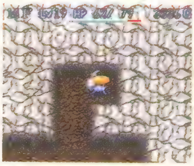
腕輪はこれというものにしぼりにくい。状況に応じて着脱するのが、ベストのようだ。

知って得する 武器のテクニック集

えっ！　つるはしが回復のお助けアイテム!?

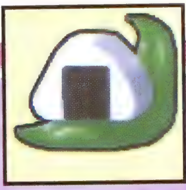
モンスターは、部屋の壁を掘って作った道を通路として認識しないので、その中に入れば見つかりにくい。これを利用して、つるはしで体力回復ゾーンや退避用通路を作るというテクニックがある。

余裕があれば、ループを作っておくといい。そうすれば、モンスターに追いかけられながらでも、体力回復ができるのだ。ただし、2倍速で動くモンスターやパコレプキンなどの壁抜けができるモンスターには通用しないので、注意しよう。


▲さあ、これから安全地帯に逃げ込むんだ！

▲隣接した敵だけは、一緒に入ってくるゾ！

◀他の敵は入ってこないから、この状態のまま逃げ回れるのだ。



おにぎり

シレンを助ける冒険の必需品。正しく使って冒険を有利に進めよう！

おにぎり食べて腹ペコ解消

おにぎりの効果は、10ターンごとに1ポイントづつ減少する満腹度を回復させること。満腹度が0%になってしまうとシレンのHPは1ターンごとに1ポイントずつ減少する。20%で「おなかが、へってきた……」、10%で「ハラペコで目が回ってきた……」のメッセージが出る。10%前後を食べる目安にしよう。

おいしそうにおにぎりを食べる姿がまたかわいい。

胃拡張アイテムとしても使えるぞ!

シレンの満腹度の最大値は、胃拡張の種で大きくできる。同じ効果が、おにぎりにもあるのだ。お腹がいっぱいの時に、おにぎりを食べれば、わずかだが満腹度の最大値が上がる。巨大なおにぎりなら、いつ食べても5%もアップするのだ。

▼満腹時に、大きいおにぎりを食べると……。

▲満腹度の最大値が2%上がる。数に余裕があるときに試してみよう。

基本おにぎり3種の効果

	売値	買取	効果
おにぎり	100G	25G	満腹度50%回復 満腹時胃拡張＋1%
大きいおにぎり	200G	50G	満腹度100%回復 満腹時胃拡張＋2%
巨大なおにぎり	300G	75G	満腹度200%回復 常時胃拡張＋5%

特製おにぎり

売値	50G	買取	10G

● ランダムに現れる、7つのラッキーな効果！

プラス

シレンが食べると何らかのプラス効果が現れる、ラッキーなおにぎり。満腹度の回復は30%と食糧としては少し物足りないが、それを補って余りあるほどの特殊効果がある。ランダムに1つ発生する効果は以下の通り。

● 7つのプラス効果

①そのフロアで、「ちから」が下がらなくなる
②そのフロアで、眠らなくなる　③腹が減らなくなる
④そのフロアで、寝ているモンスターを起こさず移動できる
⑤HPの完全回復　⑥「ちから」が＋1
⑦そのフロアで、アイテムの識別能力が身につく

ただお腹がふくれるだけじゃない！

特殊な効果をもった2つのおにぎり

● できれば食べたくない、アンラッキーおにぎり

マイナス

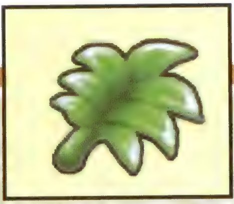
満腹度が30%と、お腹はややふくれるが、困った効果がランダムで1つ出てしまうおにぎり。よほどのことがない限り食べるのは避けたい。ただし、まったく利用できないわけではない。敵モンスターの中には、このおにぎりをぶつけるだけで倒せるものもいるのだ。

● 6つのマイナス効果

①シレンの「ちから」が－3
②混乱する　③まどわされる
④目が見えなくなる　⑤眠ってしまう
⑥シレンのレベルが－1

くさったおにぎり

売値	100G	買取	25G



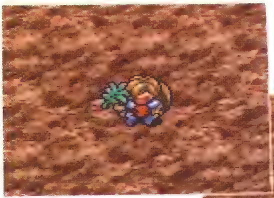
草・種

シレンを助ける冒険の必需品。正しく使って冒険を有利に進めよう！

飲んで使えば、そく効果あり!

草や種は、シレンの冒険を助けてくれるうれしいアイテム。大きく分けると、薬草などシレンのステータスを回復してくれるもの、ちからの草などパラメータの最大値を上げるもの、ドラゴン草のように攻撃に使えるもの、そしてそれ以外のものに大別できる。種類も豊富だし、その効果もさまざま。中には思わぬ場面で力を発揮するものもある。それぞれの効果をしっかり覚えておこう。

▲薬草をアンデッド系のモンスターに投げると大ダメージを与えられるなど、意外な使い方も。研究してみよう。



▼もったいなくても死んでしまうよりはまだマシ。

▲飢えをしのぎたい時には、いらない雑草から選んで食べよう。

飲めば満腹度5%回復!

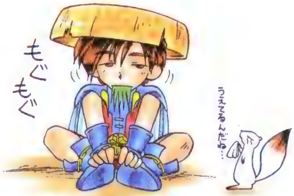
本来の使い方からははずれるが、草や種は、満腹度を回復させる食糧(しょくりょう)アイテムとして食べることができる。その時の満腹度の回復量は、草でも種でも一律5%。冒険の展開によっては、おにぎりなどの食糧アイテムをすべて使いきってしまうこともある。そんな時は最後の手段として、雑草などを口に入れ、少しでも食いつなぐのだ。

雑　草

	売値	買取
S	50G	25G

飲んでも何の効果もない草。飲んで満腹度を5%回復する以外に使い道がないので、持っているよりも、すぐ飲んでしまう方がいい。また、変化(へんげ)の壺に入れて、いいアイテムになるのに賭(か)けるのも面白い。

▲畠荒らしの出る"天馬峠"で簡単に手に入るが……。



効果はわずかに腹がふくれるのみ

薬　草

売値 50G　買取 25G

HPを25ポイント回復する。HPがフルの場合は、最大値が１ポイント増える。また、仲間に投げつければ、仲間のHPを回復できるゾ!

HPを25ポイント回復できる!

◀この薬草を投げればアンデッド系の敵にダメージを与えられる。

弟　切　草

売値 100G　買取 50G

薬草の強力版。HPを最大100ポイント回復する。HPがフルの場合は、最大値が２ポイント増加。また、混乱や目つぶし状態も回復する。

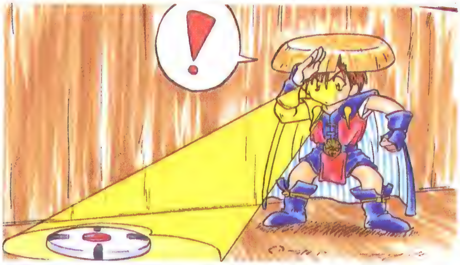
▶投げて仲間のHP回復やアンデッド系の敵に攻撃ができる。

HPを100ポイント回復できる!

めぐすり草

売値 50G　買取 25G

飲むと、そのフロアに隠れていた罠（わな）や、普段見えないモンスターが見えるようになる。ワナの罠を踏んだ時に便利。



隠された罠を発見できる!

◀飲んだらさっそく罠を発見! 目つぶし状態も解決する。

胃拡張の種

売値	1000G	買取	500G

シレンの満腹度の最大値を上げてくれる種。飲むと10%増える。ただし、満腹度の最大値の上限は200%。拾ったらすぐに飲んでしまって問題なし。

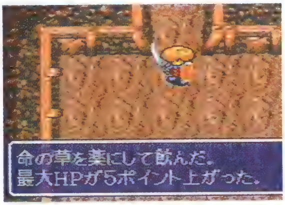
胃袋がでっかくなるゾ！

◀満腹度の最大値が大きくなれば、それだけ長時間の冒険が可能になる。

命　の　草

売値	500G	買取	200G

ＨＰの最大値を５ポイント増やすことができる貴重な草。ＨＰの増加は攻撃されたとき心強い。この草を拾ったらすぐに飲んでしまおう。



▶冒険もＨＰが大きくなってこそ！ どんどん飲んでいこう。

HPの最大値が増加！

ちからの草

売値	500G	買取	250G

「ちから」がフルの状態で飲むと最大値が１ポイント増加。フルでない状態なら１ポイント回復するだけ。

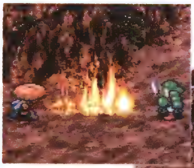
シレンの「ちから」が増す！

◀「ちから」の回復に使うのは損だ。回復した後で飲もう！

ドラゴン草

売値 500G　買取 200G

強力火炎で強敵を倒せ!



◀少し離れていても、直線上に炎が飛んでいく!

▶見事にノーダメージで、モンスターを撃退したぞ!

これを飲むと口から強力なドラゴンの炎が吐けるようになる強烈アイテム。"奇岩谷"あたりまでのモンスターなら、一撃で倒す威力を持っている。うまく使えば、強敵でもノーダメージで倒せるぞ。だが、火炎入道だけは逆にレベルアップさせてしまう。

無　敵　草

G　売値 3000G　買取 100G

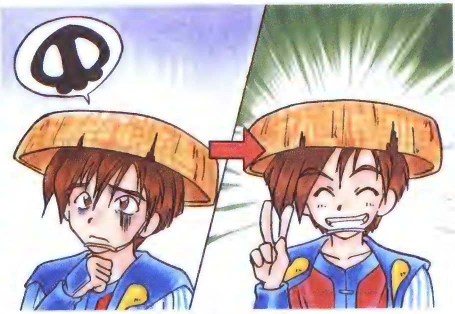
▶この無敵草は残念ながら店で手に入れるしかない。

飲むと一切のダメージを受けなくなるという究極の防御アイテム。効き目があるのは、飲んでから20ターンの間だ。決して長い時間ではないが、強敵を相手にする場合や、上層階のモンスターハウスにはうってつけ。手に入る機会はそう多くないので、入手した無敵草は大事に使おう。

時間は短いが、天下無敵の存在に!

どく消し草

G 売値 650G 買取 250G



毒を消し、ちからを回復!

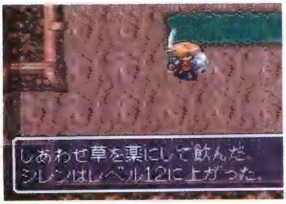
毒によるシレンの「ちから」の減少を元に戻す。店で買うしか手に入らないアイテムだ。見かけたら、できるだけ買うようにしよう!

◀飲んで毒が消えれば、「ちから」が最大値まで回復するのだ。

しあわせ草

売値 1000G 買取 500G

シレンのレベルを1上げてくれる、とてもうれしい草。はらへりじじいからもらう（→P55）以外に手に入らない貴重アイテムだ。



▶シレンのレベルアップは、いつしてもうれしいもの。

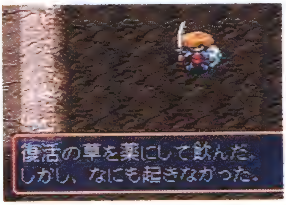
レベルが上がる幸福アイテム!

復活の草

G 売値 5000G 買取 2500G

究極のお助けアイテム!

持っていると、シレンが1回生き返る。壺に入れておくと役目を果たさないので、くれぐれも注意。



◀飲んでしまうと、効果がないまま、消えてしまうのだ。

どく草

E　売値 50G　買取 25G

速度が半分になる!

どく草を飲むと、ちからが1ポイント、HPが5ポイント下がり、一定時間速度が1／2になる。逆に敵に投げれば、相手の速度を1／2にできるぞ。

◀〝山間渓流〟のおばけ大根が、どく草を投げてくるモンスター。

混乱草

E　売値 3000G　買取 1500G

敵に投げると混乱状態に陥(おちい)らせることができる。飲むと自分が混乱してしまうぞ。混乱よけの腕輪を装備していれば、食糧として食べても大丈夫だ。

▶〝瀑布湿原〟のめまわし大根が、よくこの草を投げてくる。

食べると混乱、投げて使え!

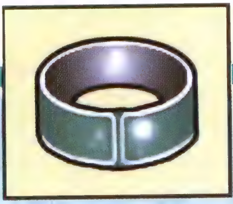
睡眠草

E　売値 5000G　買取 2500G

眠っている間に倒しちゃえ!

敵に投げつけると数ターンの間眠らせることができる。ねむり大根からしか手に入らない。

◀この草は、ねむり大根というモンスターが投げてくるぞ。



腕　輪

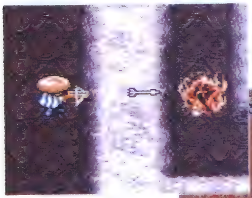
装備した瞬間から、はずす時までずっと効力を発揮してくれる

きちんと識別してから装備

装備すれば、ずっとその効力を発揮してくれる腕輪。出現時には未識別アイテムなので、拾っただけでは何の腕輪なのかはわからない。だが、テーブルマウンテンへの冒険で手に入る腕輪は冒険の役に立つものばかりだ。そのため正体も分からないまま装備してしまいがちだが、それは決して誉(ほ)められた行動ではない。なぜなら、腕輪にも呪(のろ)いがかかっている確率が非常に高いのだ。できれば事前に識別を済ませてから装備したい。

◀確認しないで装備したら、呪いで外せない！

▶識別アイテムを使わず腕輪を見分けるのは困難だ。



◀別の部屋に潜んでいる敵も遠投の腕輪なら…。

▶ダンジョン内に隠れてる敵やアイテムは、透視の腕輪で見つけてしまえ。

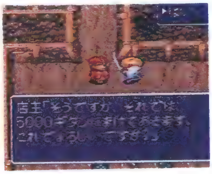
状況によっての使い分けを!

あたり前のことだが、腕輪はそのフロアに出現するモンスターなどに合わせて装備していきたい。ノロージョが出現するフロアでは呪いよけ、めまわし大根が混乱草を投げてくる〝瀑布湿原(ばくふしつげん)〟では混乱よけの腕輪、というぐあいに条件に応じて腕輪を選択することができれば、シレンの行動制限は大幅に減ることになるはずだ。

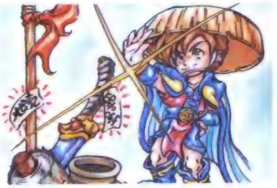
値切の腕輪

売値	10000G	買取	5000G

店にある品物を、通常の半額の値段で買えるようになる腕輪。店でアイテムを拾うときの値段は変わらないが、商人から提示された額を拒否すれば半額になる。



◀高価な買い物をする時に装備したい。



値切ってギタンを節約!

錆よけの腕輪

売値	2400G	買取	1200G

盾を錆から守る！

装備すれば、武器や盾を錆から守ることができる。盾を錆させる罠や、ゲドロ系の錆攻撃に対して有効だ。メッキの巻物でもほぼ同様の効果が得られる。

◀錆のワナも、この腕輪を装備していれば全然怖くない。

混乱よけの腕輪

売値	2400G	買取	1200G

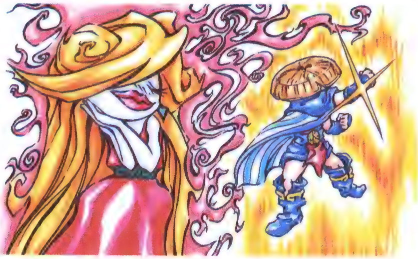
名前のとおり、混乱から身を守る。回転板やめまわし大根の混乱草投げ攻撃が防げる。ガイコツまじんの混乱の杖魔法にも有効だ。

▶〝瀑布湿原〟では、この腕輪でめまわし大根を攻略したい。

瀑布湿原での必需品！

呪いよけの腕輪

売値	2400G	買取	1200G



怖い呪いをシャットアウト！

敵にかけられる呪いを無効化する。アイテムの呪いを解くことができるわけではないので、有効度はいま一つ。

◀ノロージョのいるフロア以外ではあまり役に立たない。

回復の腕輪

売値	買取
5000G	2500G

回復力が飛躍的にアップ!

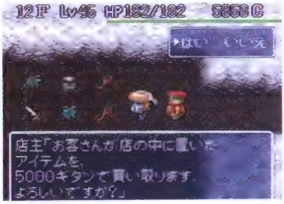
装備すると、HPの回復力が大幅にアップ。1ターンで5ポイント回復できる。ただし、腹の減り方は通常の2倍になる。店でしか入手できない。

◀強敵ぞろいの後半のダンジョンでは、ぜひ装備しておきたい。

しあわせの腕輪

売値	買取
10000G	5000G

1ターンごとに、経験値が1ポイント増加するうれしい腕輪。序盤で装備するとレベルがガンガン上がる。やはり、店でしか御目にかかれない。

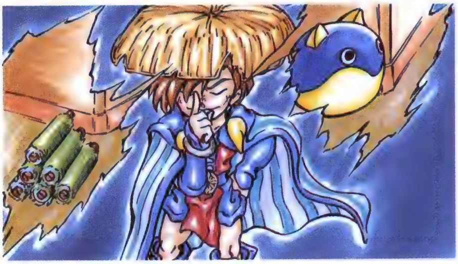


▶シレンがある程度のレベルに達したら、売ってしまうのもよい。

歩いただけで経験値UP!

透視の腕輪

売値	買取
3600G	1800G



敵やアイテム、店までばっちり!

装備すれば、そのフロア内のモンスターとアイテムの位置がわかる。埋蔵金やモンスターハウスの探知も可能だ。

◀おっと、このフロアには埋蔵金があるぞ!掘り出そう!!

会心の腕輪

G 売値 10000G 買取 5000G

会心の一撃がバシバシ!

◀特にモンスターが強くなる後半では重要。

▶モンスターとの戦いが確実に楽になるゾ!

シレンが会心の一撃を出すことができるようになる不思議な腕輪。この腕輪も店にしか出現しない。高価だが、それを補って余りあるほどの特殊効果を発揮するので、ぜひとも手に入れよう。どんな武器を装備していてもスパッと気持ちよく敵に攻撃できるゾ!

遠投の腕輪

売値 1200G 買取 600G

▶壺を投げる時だけは、はずしておかないと大損だ。

アイテムを投げると、ありとあらゆる障害物や敵をも突き抜ける貫通力がつく腕輪。つまりどこまでも飛んでいく。矢と組み合わせれば複数の敵に攻撃でき、一直線に並んだ敵に肉や杖を投げつけ、一網打尽(いちもうだじん)にするという荒ワザも可能となる。ただし壺を投げて壊すこともできなくなってしまうので要注意。

すばらしい遠投力が身につく!

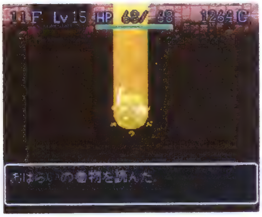
巻物

巻物は１回しか使えない。だが、その効果は心強いものばかりだ！

状況を見きわめて、効果的に使うことが大切!

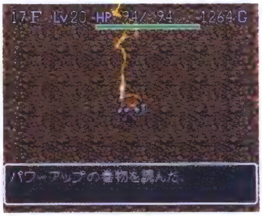
テーブルマウンテンまでの冒険で手に入る巻物は、次の４種類。
①真空斬りの巻物など、敵に効果を及ぼしてシレンの攻撃を補助するもの。
②メッキの巻物など、アイテムに働きかけ何らかの付加価値を付けてくれるもの。
③困った時の巻物など、冒険の進行を助けてくれるもの。
④オールマイティに使える白紙の巻物。

どの巻物にしても、使用できるのは１回限りなので、シレンがおかれた状況を理解して、ここ一番という時に使いたい。



▲呪いを解いてくれるおはらいの巻物。

▲部屋全体の敵に効果を及ぼす混乱の巻物。



▲フロア限定の攻撃力アップの効果があるパワーアップの巻物。

識別の巻物

売値	300G	買取	150G

▶おそらくシレンの冒険で最も使用頻度が高いと思われる、とても大事な巻物。常に何本か持っておきたい。

読むことで、未識別アイテムが判別できる巻物。武器や盾はその強さ、杖や壺はその名前と使用回数まで識別してくれる。呪われたものかどうかもわかるので活用しよう。

アイテム識別の基本はコレ!

壺増大の巻物

売値 1000G　買取 500G

壺の使用回数がUP!

◀合成の壺にかけてみるのも悪くない。

▶壺を持っているなら、早目に使ってしまおう。

壺の使用回数を増やしてくれる巻物だ。読む時に、増やしたい壺を指定すれば、その壺の使用回数が１増える。当然、保存の壺や背中の壺など有効度の高い壺に使うのが基本だが、冒険の展開によっては、変化や識別、倉庫の壺に使ってもいいだろう。

吸い出しの巻物

G　売値 1500G　買取 750G

▶残り回数が多いので、壊したくない時には、この巻物を使う。

壺を壊さずに中のアイテムが取り出せる巻物。保存の壺以外は、壺の中に入れたアイテムを取り出すためには、壁などにぶつけて割るしかない。その点この巻物を使えば割らずに全部取り出せるので、識別の壺や変化の壺などが何度でも使えるのだ。ただしトドの壺に使うと、ぬすっトドが飛び出してくるぞ。

壺を壊さずアイテム入手!

真空斬りの巻物

売値 1000G　買取 500G

真空の刃がモンスターを斬る！

◀部屋の中にいるすべての者を巻き込む真空斬りの威力を見よ！

攻撃用の巻物。部屋の中にいるすべてのモンスターに30〜50ポイントのダメージを与える。通路で使用した場合、周囲１ブロックにしか効果を及ぼさない。敵に囲まれた時に効果を発揮するが、効果範囲内にいる仲間にもダメージを与えてしまうので注意すること。

パワーアップの巻物

売値 1000G　買取 100G

▶重ねれば重ねるほど、攻撃力がパワーアップ！

そのフロアにいる間だけ、シレンの攻撃力を約1.5倍にしてくれる巻物。強力なモンスターがいるフロアでは、この巻物を使うと心強い。また、この巻物は重ねてかけることもでき、その際にはさらに攻撃力がアップする。どうしても進めないフロアで、まとめて使うのもいいだろう。

フロア内でのシレンの攻撃力UP!

ジェノサイドの巻物

売値	50000G	買取	750G

◀巻物が当ったモンスターは一瞬で消え…。

▶その冒険中、二度と出てこなくなる。

敵の存在すら許さない、恐怖の巻物

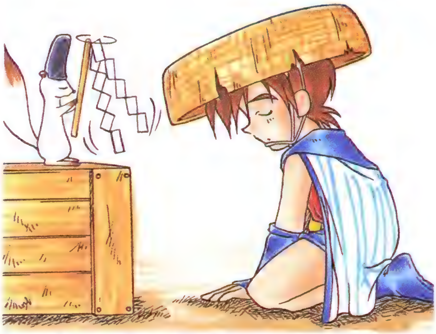
モンスターに投げつけると、冒険中はそのモンスターのレベル1～3すべてがいっさい出現しなくなるという巻物。ただし消せる敵は1種類のみ。2度目に使うと、前に消した敵は復活する。また、盗賊番と番犬、店主だけは例外で、そのフロア内でしか効果がないゾ。

おはらいの巻物

売値	500G	買取	250G

▶呪いよけの腕輪があっても、予備に1本持っておくとよい。

剣、盾、腕輪の呪いを解除してくれる巻物。うっかり呪われたアイテムを装備してしまった時や、ノロージョから呪い攻撃を受けた場合に使おう。ただし呪いが解除されるのは、その時装備しているアイテムだけ。また、呪いが解かれても武器や盾のマイナス数字まで消えるわけではない。

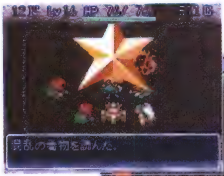


呪われたアイテムをはらい清める!

混乱の巻物

売値 100G 買取 50G

敵を混乱させピンチを脱出!



◀巻物を読むと、巨大な星が出現！

▶モンスターたちは同士討ちを始めてしまう。

部屋内のモンスターを混乱させる。混乱したモンスターは、シレンを狙(ねら)わなかったり、同士討ち(どうしうち)を始めたりする。特殊(とくしゅ)攻撃も封じるので、敵が多くいる部屋で使うと効果的だが、同士討ちさせるとモンスターがレベルアップするので、強敵を作り出さないように注意。

バクスイの巻物

売値 200G 買取 100G

▶睡眠草より有効ターン数が長いのが、バクスイの巻物。

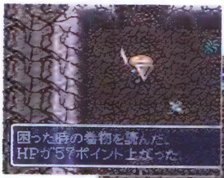
部屋の中のモンスターすべてを眠らせてしまう巻物。モンスターが寝ている時間は20ターンほどなので、その間に攻撃するなり、逃げるなりすること。ただしモンスターが眠りから覚めると、ノーマル速度の敵は2倍速、1／2速度のモンスターはノーマル速度と移動速度が倍になってしまう。

眠っている間に、はい失礼!

困った時の巻物

売値	1000G	買取	250G

シレンのピンチを助ける､うれしい巻物



◀回復系アイテムの代わりとしても使える。

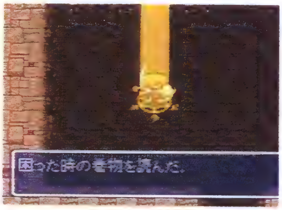
▶見事にピンチを脱出し、次のフロアに向かう。

冒険中、困った時に読むと、何かイイコトが起こるという不思議な巻物。シレンの状態によって、さまざまな効果が現れる。この巻物はダンジョン内に頻繁(ひんぱん)に落ちているので、比較的使用頻度(ひんど)も高い。やみくもに使用せず、どんな効果が現れるかを把握(はあく)してから使おう。

これが「困った時の巻物」の効果だ！

実際にこの巻物を使った場合、まずＨＰが完全回復する。さらに、シレンの状況（下表左）によって、５種の効果（下表右）の内の１つが現れるのだ。

複数の状況に当てはまる場合は、上にある効果のほうが優先されるぞ。例えば、呪(のろ)われていて満腹度が０の場合は、満腹度は回復するが呪いは解けないのだ。



◀おはらいの巻物やおにぎりの代わりにと、さまざまな困った状況に対応。

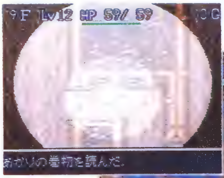
シレンの状況	現れる効果
①２匹以上のモンスターに囲まれている	①隣接するモンスターが金縛り状態に
②満腹度が０%以下になっている	②満腹度が100%になる
③まどわし、混乱、目つぶしなどの状態	③正常状態に戻る
④ちからの数値が減っている	④ちからが最大値までフル回復
⑤呪われたアイテムを装備している	⑤呪いが解ける

その他　上記の５つの効果以外にも、この巻物を使うとうれしい効果が現れる場合がある。詳しく書くことはできないので、自分の力で探してみよう！

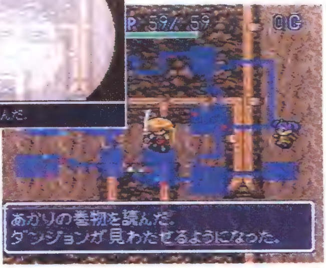
あかりの巻物

売値	300G	買取	250G

敵の位置までわかる、マップ巻物



◀巻物からまばゆい光があふれだし…。



▶このフロアのマップが、一目瞭然に……。

この巻物を使うと、そのフロア全体のマップ構成が分かるようになる。同時に、敵の位置やアイテムの場所も判明するのだ。当然、埋蔵金やモンスターハウスの位置も予測できるし、店にいるンドゥバの正体や、柱に隠れているモンスターの存在もわかるゾ！

大部屋の巻物

売値	400G	買取	200G

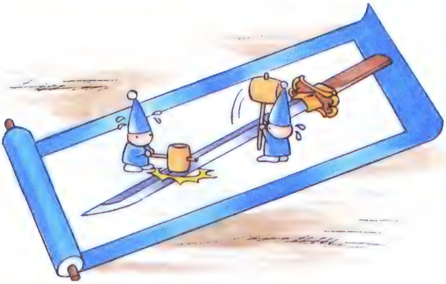
▶フロアいっぱいに部屋が広がり、通路がいっさいなくなる。

地下ダンジョンの壁を消し去り、一挙に大きな部屋に変えてしまうダイナミックな巻物がこれ。使い方次第では非常に有効なアイテムとして活用できる（→P181）。もし、そのフロアに店があった場合は、大部屋自体が店になる。なお、〝杉並の旧街道〟などの地上フロアで使っても効果はない。

フロア全体を１部屋に！

天の恵みの巻物

売値	800G	買取	400G



装備している武器の攻撃力を＋１してくれる巻物。当然、素手の時に使っても意味がない。呪われた武器を装備した時に使うと、呪いが解ける。

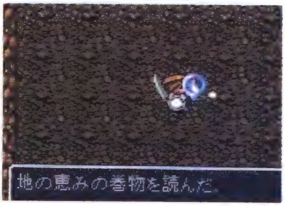
◀武器が炎に包まれるシーンが、とてもかっこいいのだ!

武器の攻撃力UP!

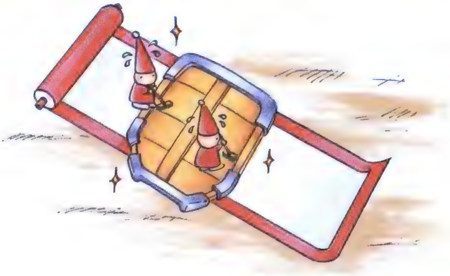
地の恵みの巻物

売値	800G	買取	400G

こちらは装備している盾の防御力が＋１される巻物。盾はかじ屋で鍛える ことができないので、この巻物が頼り。こちらも呪いを解く効果がある。



▶どんな盾だってこの通り。強い防御力はシレンを守る。



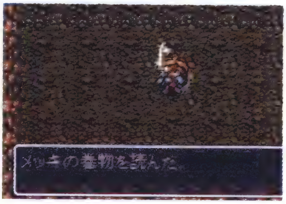
盾の防御力UP!

メッキの巻物

売値	1500G	買取	500G

武器、盾の錆びを防止!

装備した武器と盾に金のメッキが施され錆びなくなる。この巻物にも、やはり呪いを解く効果があるぞ。

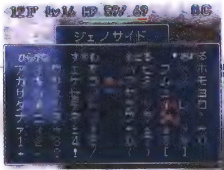


◀読んだ瞬間にキラリと光るメッキの威力はすばらしい。

白紙の巻物

売値	3000G	買取	1000G

書けばOKの万能巻物！

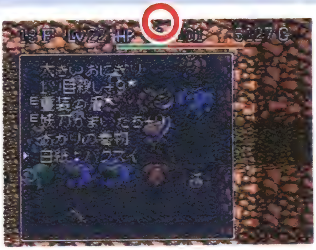


◀この画面で巻物に名前を書き込む。

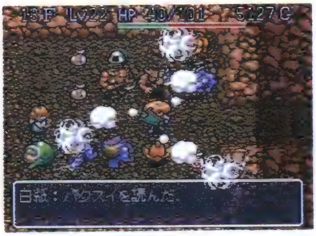
▶この白紙の巻物は、ジェノサイドの巻物に。

ここで紹介する白紙の巻物は、この『風来（ふうらい）のシレン』ならではともいえる、とっても便利な巻物。簡単にいってしまえば、自分が使いたい巻物の名前を書き込むことで、その巻物の効果が現れるのだ。万能巻物といえるこの白紙の巻物。ムダにするなよ！

何の巻物にもなれる便利アイテム！



▶バクスイと、濁点も省略することなく書き込めば……。



▶しっかり、バクスイの巻物の効果が表れるのだ！

白紙の巻物は、そのまま読んでも何の効果も得られない巻物だ。「書く」のコマンドで他の巻物の名前を書き込むことによって初めて効果を発揮するのだ。ただし、一度名前を決定してしまうと、書き直しはできないので要注意。少しでも名前を間違えると、白紙のまま読んだ時と同じことになり、まったくのムダになってしまうゾ！

▲白紙のままの巻物なんて、読みようがない!?

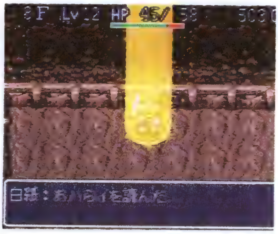
▲意味のない書き込みは、むなしくこだまするだけだ。

例えばこんな時に使え！

●アイテムが識別できない！

冒険の途中、強そうなアイテムを見つけたけど識別の巻物も、識別の壺もない。そんな時は「しきべつ」と書き込んでみよう。すると見事にアイテムが識別される。ただしフルネームで入れようとして「しきべつのま」と書くと受け付けてくれないので注意。

◀シキベツと、カタカナで入力しても、効果は現れるから大丈夫だ。



▶「おハらイ」と、ひらがなカタカナごちゃまぜで入力しても効果は現れる。

●呪(のろ)われてしまった

呪われることは多くても、意外と持っていないおはらいの巻物。ここは「おはらい」と入力すればいい。読めばおはらいの巻物同様、呪いを解いてくれるぞ。名前は「オハライ」とカタカナで入力しても大丈夫。ただし短く「はらい」だと受け付けてくれない。

●高価すぎて買えない

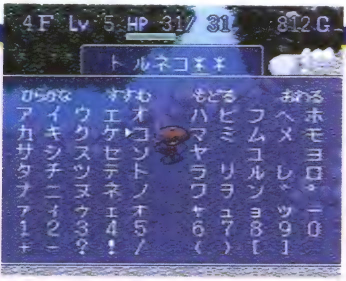
買えば5万ギタンもするジェノサイドの巻物は、この白紙の巻物で代用してしまうのが賢い使い方。またこの白紙の巻物を天や地の恵みの巻物にすれば、なかなか進まない装備品のパワーアップも簡単だ。その他、ピンチ脱出の時に困った時の巻物にしてしまうなど、使い方はさまざま。いろいろ試してみよう。

◀ジェノサイドの巻物は白紙で代用するのが断然お得。

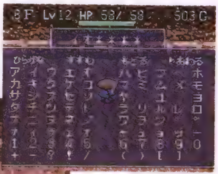
▶とにかく装備品を鍛えたい時は手っ取り早く……。

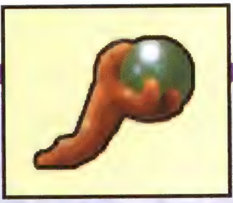
こばみ谷ではお目にかかれない巻物とは？

もしかするとこんな名前でも…



どんな名前でも白紙の巻物に書き込めるのなら、前作『トルネコの大冒険』に出てきた名前が使えるのでは？　そう考えた人は偉い！　白紙の巻物に書き込めば使える、謎の巻物があるらしいゾ!!





杖

回数制限がある魔法のアイテム。遠くにいる敵に振るのが効果的

とにかく振ってみよう!

杖は、武器のように最初からアイテム名が識別されてない。拾った時は「梅の杖」など、未識別の名前しか付いてないのだ。そこで簡単な杖の判別法をいくつか紹介しよう。効果を1回使ってしまうことにはなるが、遠くのモンスターに向けとりあえず振ってしまうのだ。モンスターと場所が入れ替ったら場所替えの杖だし、敵の動きが止まれば、かなしばりの杖といった具合だ。効果がわかったら忘れないように名前を書き込んでしまおう。

◀振ったら敵がレベルダウンした! ってことはこれは不幸の杖だ。

▶敵がシレンの姿に変わった。見ての通り、これは身がわりの杖だったということがわかる。

◀残り使用回数が0になってる杖だけど……。

▶モンスターに投げて当てたら、見事にもう1回分の役目を果たしてくれる。

最後は投げて使え!

杖は名前の後ろに付いている数字の分だけ、使うことができる。だがその数字が0になっても、敵に投げることでもう1回効力を発揮することができるのだ。この攻撃法は、ただ投げるだけでもいいが、前述の遠投の腕輪と組み合わせるともっと効果的。例えば、不幸の杖を投げると次々に貫通して、当たった敵全員がレベルダウンするのだ!

ふきとばしの杖

売値	500G	買取	250G

モンスターを、反対方向に吹き飛ばすことができる。飛ばされたモンスターは同時に5ポイントのダメージを受ける。HP5以下のモンスターなら必殺だ。

◀この杖は、ぼうれい武者を一撃で倒す。

イヤな敵を吹き飛ばせ!

身がわりの杖

売値	500G	買取	350G

にせシレンが敵を引きつける!

モンスターをシレンの姿に変え、さらに混乱させる。他のモンスターは、このにせシレンをターゲットにするのだ。身代わりの有効時間は20ターン。

◀にせシレンを退治した敵はレベルアップするから要注意。

不幸の杖

売値	500G	買取	250G

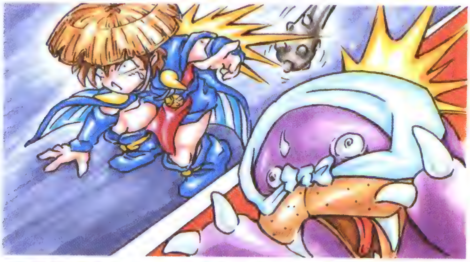
モンスターのレベルを下げてしまう杖。レベルが下がれば、HPや攻撃力などが下がり、戦いやすくなる。ただしレベル１のモンスターには効果なし。

▶レベルアップしてしまった強敵に対し、威力を発揮する。

敵をレベルダウンさせる!

痛み分けの杖

売値	1000G	買取	500G



自分の痛みを敵に与える!

敵にあらかじめ振っておくと、自分が受けた分のダメージをその敵にも与えることができる。１匹のみに有効だ。

◀自分がダメージを受けなくなるわけではないので注意！

かなしばりの杖

売値	2000G	買取	500G

モンスターを金縛り（かなしば）状態にして、動けなくさせる杖。HPがピンチになったら、まずこの杖を振ってから策を考えるのもよいだろう。

敵の動きを封じる杖!

◀金縛り状態は、一度攻撃やダメージを受けると解除される。

場所替えの杖

売値	700G	買取	350G

シレンとモンスターの位置が入れ替わってしまう。使い方によっては、水脈などの向こうにいる敵と入れ替わり、敵の追跡をかわすこともできる。

▶ダンジョンの地形をよく考えてから入れ替わるといい。

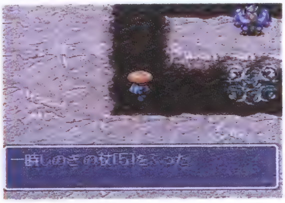
敵の位置と自分の位置が入れ替わる!

一時しのぎの杖

売値	500G	買取	250G

当分会いたくない敵に……

モンスターを階段や出口の上まで吹き飛ばし、金縛りにする。結局あとで戦うことになるが、ピンチはしのげる。



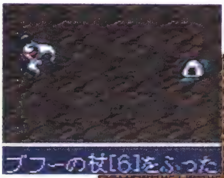
◀モンスターにダメージは与えず、あくまでも一時しのぎ。

ブフーの杖

S

売値	2000G	買取	500G

敵モンスターを肉に変化!



◀もし自分に当ると、おにぎりにされる。

▶なるべく強いモンスターを肉にしたいもの。

この杖は、当った敵を肉に変えてしまうことができる面白アイテム。あるイベントをクリアすると手に入り（→P50）、それ以後は、拾えるようにもなる。肉を食べればモンスターの特殊能力が使え、攻略の楽しさも倍増。しかも、どんな強敵でもイチコロだ。

ガイコツまどうの杖

E

売値	300G	買取	150G

▶振るたび効果が違うが、結構便利だ。

こちらはモンスターからのみ手に入る杖。その名前の通り、ガイコツまどうがシレンに振ってくる杖だ。シレンが使った時の効果は、混乱・睡眠・ふきとばし・歩行速度半減の4つからランダムで選ばれる。ガイコツまどうを倒すと、ときどき落とすので拾っておこう。けっこう使えたりするのだ。

効果はランダムで4つ!

壺

押してビックリ、入れてビックリ、アイテム保有数が格段に上がる

まずコマンドをチェック。いらないアイテムを入れて効果を確認だ

壺は、拾った時点では内容のわからない未識別アイテムだが、合成の壺が見つかるまでは、使用回数を１回消費することで、確実に見極めることができる。まず「押す」のコマンドがあれば、「背中の壺」か「トドの壺」だから、これは使ってみれば一発で判明する。

「入れる」のコマンドがある壺には、未識別の杖を入れてみよう。中を見て、名前と回数がわかれば「識別の壺」、中身が消えていれば「倉庫の壺」、別のアイテムに変わっていれば「変化(へんげ)の壺」だ。「保存の壺」や「やりすごしの壺」も下のような要領で認識できるぞ！

▲押してみて、ぬすっトドが出たら「トドの壺」。

▲入れたものがそのままで、しかも取り出せれば「保存の壺」だ。

▲「やりすごしの壺」は壺が１つムダになるが次からは名前が出る。

保存の壺

売値	1600G	買取	600G

▶矢を入れれば、99本以上の所持も可能。また中におにぎりを入れておくと、ワナを踏んでも腐らないのだ。

壺に付いている数値の個数だけアイテムを保存できる壺。保存したアイテムは自由に出し入れ可能で、壺の中に入れたままアイテムを使うこともできる。

アイテムを入れて保存しておける壺

識別の壺

売値	1000G	買取	500G

アイテム識別ならおまかせ!

▼入れた物は壺を投げて壊すか吸い出しの巻物で。

▲識別の巻物と同じ働きをするのだ。

未識別アイテムを入れると、名前と回数などが識別される壺。ただし壺の中に壺を入れることはできない。つまり壺の識別だけは不可能なのだ。いざという時は、アイテムをしまう「保存の壺」の役割も果たせるが、自由に中身を取り出すことはできないゾ。

倉庫の壺

売値	2500G	買取	1200G

▶もうダメだ。せめて壺でアイテムを送っておきたい……。

この壺にアイテムを入れると〝渓谷の宿場〟の倉庫にそのアイテムが保管される。飛脚と同じ働きをするわけだが、1個しか運べない飛脚に比べ、こちらは回数分送ることができるのでうれしい。しかし、残念ながらやはり壺だけは送ることができないのだ。また、倉庫が満杯の場合は使うことができないゾ。

アイテムを倉庫へ送れる!

変化(へんげ)の壺

売値	1000G	買取	500G

アイテム変化が楽しい壺!

◀いらないものが貴重なアイテムになる？

▶ラッキーアイテムが飛び出すかも？

アイテムを入れると、ランダムに別のアイテムに変化するという壺。たとえ雑草でもこの壺に入れれば、貴重なアイテムに変化する可能性があるのだ。手に入れたら、不要品はどんどん放り込んでやろう。ウワサではこの壺でしか生み出せないアイテムもあるとか。

背中の壺

売値	1500G	買取	700G

▶シレンの健康維持（？）に、ぜひ持っておきたい壺。

「押す」コマンドでシレンの背中のツボを刺激し、HPや「ちから」を回復するというありがたい壺。混乱などの異常状態も治してくれる。座頭ケチの指圧と同様の効果だが、こちらは絶対に失敗しない。この壺がある間は他の回復アイテムに頼らずにすむ、スグレモノなのだ。

壺でツボを押して、健康回復!

トドの壺

売値 1600G　買取 600G

ぬすっトドが飛び出す壺

◀トドの壺で壺は盗めない。注意しよう。

▶上手に使って極上アイテムを手に入れよう。

この壺を「押す」と、中からぬすっトドが飛び出し、直線上にあるアイテムを盗んでくる。直線上にアイテムがない場合は回数が減るだけ。回数が残っている状態で割ると残った数字分のぬすっトドが現れてしまう。しかし、その後で倒せばアイテムが手に入るゾ！

やりすごしの壺

売値 1000G　買取 400G

▶モンスターハウスなどで隠れると、ピンチがしのげる。

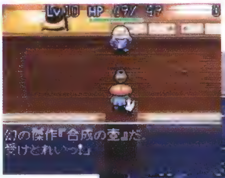
アイテムを入れるのではなく、シレン自身が入ってしまうという壺。するとモンスターはシレンを見失った状態となる。シレンが隠れていられるのは10ターン。またこの壺をモンスターに投げると、そのモンスターをずっと閉じこめておくこともできるし、壺をたたけば割れ、敵を攻撃できる。

シレンが隠れる壺!

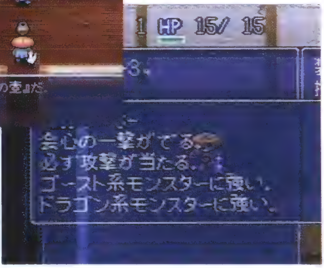
合成の壺

売値	3500G	買取	1500G

武器や盾の強化に欠かせぬ逸品!



◀人間国宝ガイバラが作った、久々の自信作。



▶どんな武器や盾をかけ合わせるかは君しだい。

陶芸家ガイバラのイベントをクリアすると入手できる、重要アイテムの一つ。武器や盾の特殊能力や強さ、杖の回数を足し合わせ、強力な合成アイテムを作り出すことができる。なおこの壺はイベント（詳しい入手法は→P48）終了後、ダンジョン内でも拾えるようになる。

合成できるのは武器・盾・杖の３種類！

合成の壺には、壺以外のすべてのアイテムを入れることができるが、実際に合成できるのは武器と盾、杖の３種類だけ。草や巻物を入れても回数が減るだけで何の変化も起こらないのだ。また、武器は武器同士ならどんなものでも合成可能。盾も同様だが、杖の場合のみ、同じ杖の使用回数だけが合成される。つまり、盾と武器の合成や種類の違う杖の合成はできないのだ。まず、このシステムをしっかりと頭にたたき込んでおこう！

合成させると、こんないいことがある！

カタナ＋3

＋

妖刀かまいたち＋1

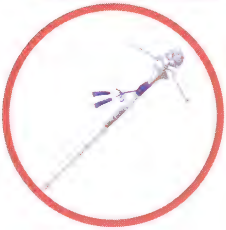
＝

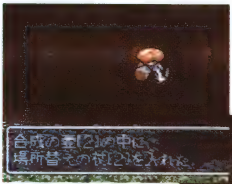
前方3方向に攻撃できるようになった、カタナ＋4

武器または盾の合成では、まず最初に入れたものが基本となる。ここで憶えておきたいのは、武器と盾の合成では、それぞれの武器の威力、呪(のろ)い、メッキ、特殊能力、腹減り度(盾のみ)がかけ合わさること。例でいえば、まず威力が3＋1で4になる。そして妖刀かまいたちの特殊能力「3方向攻撃」が合成され、3方向に攻撃できるカタナ＋4が生み出されるというわけだ。

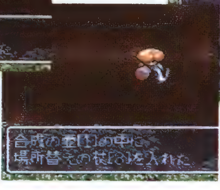
一方、杖の場合、合成されるのは回数のみ。ふきとばしの杖[3]とふきとばしの杖[4]を合成すると、ふきとばしの杖[7]になるのだ。

杖の合成は回数のみ！

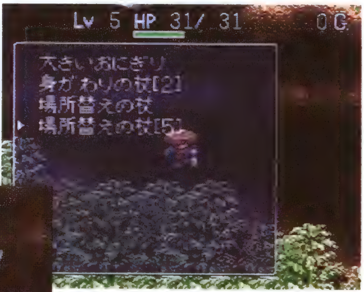




▲まずは、場所替えの杖［2］を入れる。



▶次に、場所替えの杖［3］を入れる。



▲完成したのは回数が5回になった場所替えの杖［5］。

▶合成中に倒されては目も当てられない。気をつけろ！

◀アイテムを倉庫に集め、合成計画を考えるのもいい。

●あわてず、じっくり合成しよう

の合成の壺には、その数字分のアイテムを入れることができる。貴重な武器や盾を使うのだから、合成は安全な場所でじっくりと行いたい。その数字も、壺増大の巻物で5～8くらいに増やし、たくさんの特殊能力を一挙にかけ合わせたいもの。預かり場や保存の壺などを利用していこう。合成をやり残したままで倒れては悔(く)やみきれないぞ。

合成の壺のツボ！

そっと教えるアイテム組み合わせの秘技！

やみくもに武器や盾を合わせていても、失敗作ができるだけ。ここでは、いい合成をするための、合成のツボを伝授しよう！

●ベースにする武器を考えろ！

まず最初に入れるベースとなる武器。これは基本的な攻撃力重視で選ぼう。もちろん使っていると壊れるなどのありがたくない特性があるものは避けること。盾にも同じことがいえる。

▲武器ならカタナか、どうたぬきがおすすめ。

◀盾なら重装の盾か鉄甲の盾、ドラゴンシールドでもいいだろう。

●おススメの基本合成

武器

○ミノタウロスの斧
＋○必中の剣

必ず当る。会心の一撃がでる！

盾

○重装の盾
＋○皮甲の盾　＋○皮甲の盾

防御力が高く、腹も減りにくくなる

武器

○カタナorどうたぬき
＋○妖刀かまいたち

3方向攻撃が可能に！

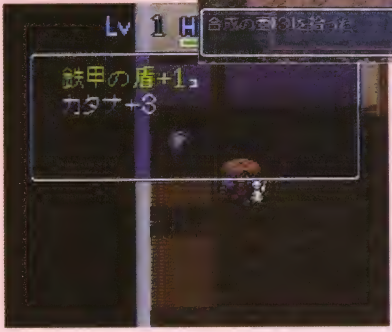
合成でおススメなのが上記の合成。いずれも特殊能力を活かしている。盾は皮甲の盾を2回合成して、腹が減る重装の盾の欠点を見事に逆転させている。

●武器と盾をひとつの壺で

合成の壺の回数が大きい場合は、武器の合成と盾の合成をひとつの壺で済ませてしまうことも可能だ。注意しなくてはいけないことは、武器の合成を終えてから盾の合成をする、というように必ず種類別に合成すること。間違っても順番をごちゃまぜにしないように注意しよう。

あとは、壺を割れば、合成された武器、そして盾の両方が手にはいる。

▲合成の壺さえあれば、何度でもチャレンジできる。



◀自分なりの合成プランを考えて、実行してみよう。

●間違った合成をしてしまったら

たとえば武器合成で、ベースにした弱い武器に、効果的な特殊能力を付けてしまった時もあわてることはない。壺に入る数まで十分に合成しよう。次の壺で合成の時に、強い武器をベースにして、後で入れるほうの武器として使えば、その特殊能力はしっかりと継承されるので損はしないのだ。ただし、この方法でも次に挙げたような失敗だけは取り返せないので注意しよう。

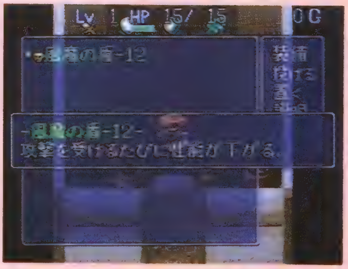
▲ベースを間違えても、最終まで合成させずに割ってはダメ！

◀次回、強い「カタナ」に合成させれば、はい、この通り。ナイスリカバー！

●場合によっては困ったことも

◀武器はつるはし以外なら全部合成しても大丈夫。

悪い合成例① 「武器で壁が掘れるぜ」と、つるはしまで合成すると、壁を掘るうちに壊れる能力まで受け継いでしまう！



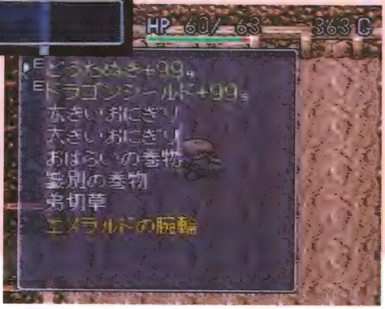
◀盾は使い捨ての盾以外は大丈夫だが、重装の盾は工夫が必要。

悪い合成例② せっかくの最強の盾も使い捨ての盾を合成したために、どんどん防御力が落ちるというハメに……。

●武器や盾を鍛える時も利用せよ

武器や盾は＋99までその力を上げることができる。だが、かじ屋や巻物だけでそこまで鍛えるのは並大抵の苦労じゃない。そこで利用したいのがこの合成の壺。プラス数値がついた武器や盾を、どんどん合成するのだ。壺の特性を活かしてその威力だけをいただこうという訳。だが、強さが＋99になったからといっても、究極の武器・盾への道は遠いぞ。

▲＋3が付いてれば、こん棒でもOK！



▶＋99の最強の武器を作るのもそれほど難しくない！

究極の武器と盾を目指して合成だ!!

幻の武器や盾は本当にあるのか!?

こばみ谷伝説、検証!!

●伝説の剣は噂(うわさ)ではなかった

「この世には2本の伝説の剣あり。剣を友とし、大切にする真の風来人(ふうらいにん)のみがそれを手にできるという……」これは、〝こばみ谷〟を訪れる風来人たちの間で語り継がれてきた伝説だ。この伝説の剣が本当に実在することが判明したのだ！　何としてでも手に入れ、真の風来人と呼ばれるのだ!!

▶青白い光を放つ剣よ。今こそ長き眠りから覚めよ！

◀その光の剣は、並みはずれた攻撃力でシレンを助けてくれる。

●真の風来人の身を守る伝説の盾も存在する？

▶「伝説の盾を握る者は神に守られし者……」伝説の剣と盾を共に装備した姿は、まさしく真の風来人と呼ぶにふさわしい。

伝説にはまだ続きがある。「伝説の剣を手にできる真の風来人ならば、必ずその身を守る盾も手にすることができるだろう」という内容のものだ。剣と同様、やはり盾も実在する。必ず手に入れよう！

●剣や盾だけでなく、伝説はまだまだ続く……

数多くの伝説が残る〝こばみ谷〟。その内容は何も武器や盾だけにとどまらない。他のアイテムにも、伝説の品々があるのだ。たとえば「こわれないつるはし」だとか、「絶大な効果を持つ巻物」というように……。これらの伝説の品々も、先に述べた武器や盾同様、ぜひ見つけ出して欲しい。もちろん、簡単に手に入るような代物ではないことは、伝説としてしか誰も知る者がいないことからも証明済。

我こそはと思うならば、冒険を重ねることだ。力のない者に持つ資格はない。

風来人心得、四

罠之巻

風来人心得、四
罠之巻
風来人を襲う罠は数に果無し。この罠を如何に
くぐり抜けるかが、大事である。罠回避の成否こそ

トラップ

罠解説

シレンを待ち受ける恐ろしい罠の数々。だが、それぞれの罠の特徴を知り、落ち着いて対処すれば大丈夫。なかには、うまく利用できる罠もあるぞ！

●罠の仕組みを知ろう

ある意味ではモンスター以上に恐ろしいのが罠。普通は目に見えないため、思いがけないピンチに見舞われることもしばしばだ。罠は踏めば必ず作動するわけではないが、危険がある以上、行動しにくいのは確か。時にはダンジョン内の店など、まさかと思うような所にも罠があったりするぞ。

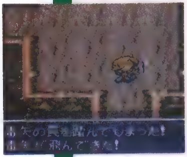
▲普通に見ただけでは、いったいどこに罠があるかわからない。

▼カラクロイドの肉を食べれば、自分で罠を作れる。

罠の種類

直接ダメージを受ける

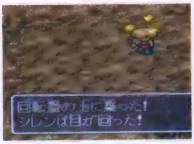
地雷や毒矢など、踏むことでシレンのHPに直接影響する罠。地雷系の爆風や丸太の罠にぶつかった影響は、モンスターだけではなく、仲間キャラにも及んでしまうので要注意。



◀力も減る毒矢の罠。

シレンの行動が制限される

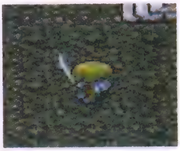
代表的なのがトラバサミの罠だが、他にも回転板や睡眠ガスなど種類は多い。罠にかかって自由に動けない時に、敵に襲われるのが一番怖い。



▲目が回る罠。

アイテムに変化が起きる

アイテムに影響を及ぼし、シレンを不利な状況に追い込む罠。盾を錆びさせて防御力を落としてしまう錆罠が代表格。かかった直後は平気でも、後でジワジワ効いてくるゾ！



◀デロデロの湯。

その他

落し穴や装備はずしなどの罠。装備はずしのような罠なら、すぐに元の状態に戻せる。だが、罠にかかった直後に敵に襲われて一巻の終わり、ということもあるので油断大敵だ。

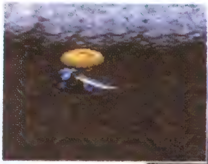
▼下のフロアに落ちてしまう落し穴。

罠はこうして回避しろ！

巧妙に隠された罠は、カンで避けるのは無理。だが対策を立てれば怖くはない

●基本はから振り

シレンの前方にある罠は、武器をから振りするか、シレンのパンチでその姿を現わす。これが基本的な罠の発見法だが、罠は踏んだからといっても必ず作動するわけではない。ただし、罠の上に乗っている時に「踏む」のコマンドを実行すると、確実に罠を作動させることもできるのだ。



▲シュッとカタナをひと振り！

▶すると偶然にも地雷の罠が見つかった。

▶罠を作る罠を踏んでしまったら、めぐすり草で安全を確保。できれば複数用意しておきたいアイテムだ。

●ここ一番には、めぐすり草で

罠が発生する罠をうっかり踏んでしまうと、フロア全面が罠だらけという事態になってしまう。こうなっては、から振り発見法だけでは対応しきれないので、持っていればめぐすり草を飲んでしまおう。これを使えば、フロア全部の罠が発見できてしまうのだ。

●こんなことでも発見できる

罠の特性の一つに、罠の上にはアイテムが落ちないことがあげられる。ボウヤーなどに変身して矢を増やしてる最中、矢が落ちない場所があったらそこには罠がある。また、アイテムを投げて落ちたとき、不自然な落ち方をしたらその近辺はあやしいゾ！

◀矢をフロアに敷きつめていったら、妙なスペースが。

▶その空いたスペースには罠があるから、武器を振ってみよう。

上級者は罠まで利用するのだ！

実は、カラクロイドの肉を食べると、罠を作り出すことができ、モンスターを引っかけ、戦うことなく倒すことができるのだ。ただし、パコレプキン、死の使い、クロムアーマー、ドラゴンヘッド系のモンスターは罠にかけることができない。

▲罠をうまく作れば、まったく無傷で敵を全滅させることも可能だ。

そなえあればうれいなし

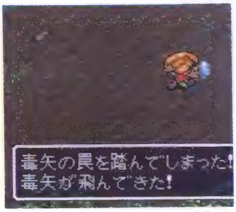
オールトラップ大紹介

カラクロイドの肉を食べて変身していれば、モンスターをトラップにかけることもできるゾ！

毒矢

“ブスッ”と刺さってダメージを受けるうえに力まで減ってしまうイヤなトラップだ！

突然毒矢が飛んでくるトラップ。当ると、ダメージを受け、さらに毒で力が1ポイント減ってしまう。回復には、どく消し草か背中の壺を使おう！



◀飛んできた毒矢は、回避できない。

モンスターがかかった場合は……？

10ポイント前後のダメージ。ただし、火炎入道の場合は、矢が燃え尽きてしまうので、ダメージを受けない。

睡眠ガス

踏むとシレンは「グー、スカ、ピー」。数ターンの間、何もできなくなってしまうのだ。

▶こうなると、強い敵から逃げ切るのは困難。

白いガスで数ターンの間、眠り込んでしまう。近くにモンスターがいない時はいいが、複数いればシレンも一気にあの世行きという、ちょっぴり怖いトラップだ。

モンスターがかかった場合は……？

モンスター相手でも同様の効果あり。すなわち、かかったモンスターがしばらく眠り込んでしまうのだ！

転び石

おっとっと!! この石につまずくと、アイテムを地面にまき散らかしてしまうゾ！

突然地面に出現した石につまずき、転んでしまい、装備中のアイテム以外の、最大10個のアイテムをばらまいてしまう。壺の場合は衝撃で割れてしまうことも。

◀そばに畠荒らしがいるときは最悪だね。

モンスターがかかった場合は……？

モンスターの場合は、ただずっこけて１ポイントのダメージを受けるだけ。うまくはめても、あまりうまみはない。

錆　罠

ああ〜、せっかく手間をかけて鍛えた盾が台無しに。ダメージはないがイヤなトラップだ。

▶メッキを施すか、錆よけの腕輪で防ごう。

錆びる材質の盾を装備しているときにかかってしまうと、その盾が錆びる。錆罠に１回かかるたびに、盾の強さは１ポイントずつマイナスになっていく。

モンスターがかかった場合は……？

守備力低下。コドモ戦車、オヤジ戦車、カラクロイドは速度も半減。火炎入道は即死。ゲドロはレベルアップ。

警報スイッチ

"ビー、ビー！" モンスター警報発令!!
「寝た子を起こす」お節介トラップ。

警報装置が鳴り響き、それまで静止していたモンスターも動き出してしまう。強力なモンスターを、動き出す前に遠距離攻撃で倒すことができなくなるのだ。

◀画面が赤く点滅し、警報アラームが鳴り響く。

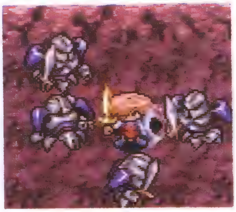
モンスターがかかった場合は……？

効果はまったく同じで、止まっていた他のモンスターが動きだすだけ。メリットはほとんどない。

召喚スイッチ

うっかり踏むと、モンスターわらわら。体力がないと危ないトラップだ。

そのフロアに出現するモンスターの１種類がシレンを囲んで最大４匹出現する。ピンチだが、うまく使えば、レベルアップのチャンスにもなるのだ！ （→P121）



◀モンスターに取り囲まれて大ピンチ!!

モンスターがかかった場合は……？

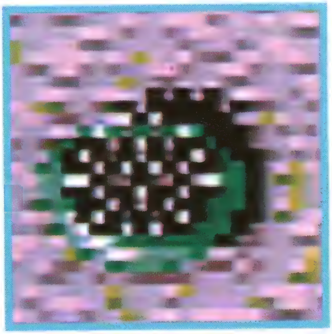
かかったモンスターを取り囲んでモンスターが出現するが、このモンスター召喚のトラップ自体は消滅する。

装備はずし

ダメージはないが、モンスターに囲まれていると恐い。でも、便利な利用方法もあるゾ！

▶未識別アイテムを装備してみるのも手だゾ！

かかってしまうと、装備していたアイテムがすべてはずれ、何も装備してない状態になる。だが、呪われたアイテムまではずしてくれる便利な罠でもあるのだ。



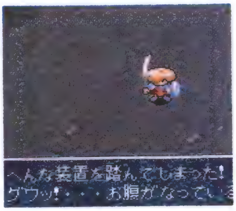
モンスターがかかった場合は……？

トラップにかかったモンスターの特殊能力が封印される。強力な特殊能力を持つモンスターに効果的だ。

空腹スイッチ

おにぎりを持ってなくて空腹のときには、かかりたくない、腹の減るトラップ！

突然お腹がグウッと鳴って満腹度が10%減る。満腹度が高いときは気にならないが、満腹度が10%を切っていると、一気に０%になってしまうので注意。



◀食べ物を持っていないときには、避けたい罠。

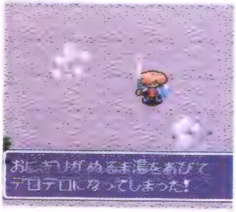
モンスターがかかった場合は……？

かかったモンスターは即死するというすばらしい効果がある。しかし、ポリゴン系だけは例外。レベルアップしてしまうのだ！

デロデロの湯

おにぎりを壺に保管できないときにかかってしまうと、おにぎりが腐る悲し〜い罠

ぬるま湯が噴き出してきて、持っているおにぎりが全部腐ってデロデロになってしまう。ただし、保存や識別などの壺の中に入れてあるおにぎりは腐らない。



◀おにぎりを壺に入れてないと、元も子もない。

モンスターがかかった場合は……？

意外なことにモンスターはこの罠にかかると、即死。しかも、どういうわけかくさったおにぎりに変化してしまうのだ！

回　転　板

乗った途端にクルクルクル〜！　あれ〜、まっすぐ歩けなくなっちゃったよ〜

▶混乱よけの腕輪を装備していれば、全然平気。

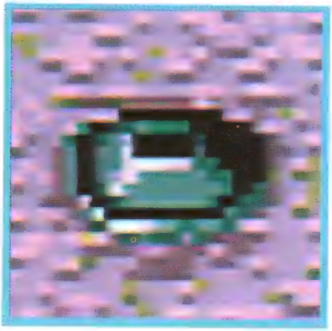
回転板が出現し、その場でくるくると回されてしまう。目が回って混乱してしまうので、しばらくの間は、思った方向にまっすぐ歩けなくなってしまう。

モンスターがかかった場合は……？

この罠はシレンもモンスターも同じ効果。かかったモンスターの目が回り、混乱する。攻撃のチャンスだ！

幻覚ガス

地面にあるのは、みんなお花。モンスターはかわいい娘。何がなんだかわからな〜い！



踏むと、まどわしガスが噴き出し、ガスを吸うと数ターンの間、物が正しく見えなくなってしまう。アイテムが花に見えたり、モンスターが娘に見えたりする。

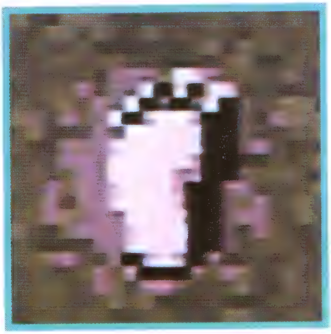
◀娘のように見えているだけで、モンスターかも。

モンスターがかかった場合は……？

トラップにかかると、モンスターは、おびえて逃げはじめる。効果はずっと持続するので手強い敵には有効だ。

低速スイッチ

妖しい緑の光はスローダウンの印？
ううーん、体が重～い!!



踏むと数ターンの間、シレンのスピードが半減する。近くにモンスターがいない時はいいが、わずかなＨＰで、強敵から逃げている時には、こわい罠だ。

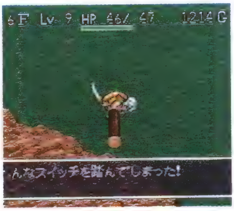
◀逃げようとしている途中だと悲惨。

モンスターがかかった場合は……？

シレン同様、モンスターもこのトラップにかかれば、スピードが半減する。まさに攻撃のチャンス到来だ！

丸太の罠

"ドーン！" 突然、飛んでくる太い丸太！
思わず「痛てて」と叫んでしまう!?



▶峠で外に飛び出すと、ワープしてしまう。

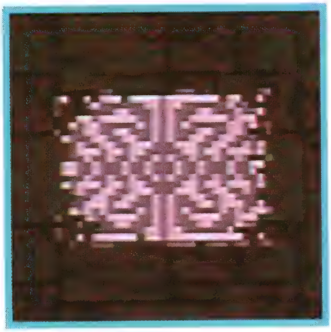
踏んだ途端に、前方から太い丸太が飛んできて、進んできた元の方向に吹き飛ばされて戻ってしまうトラップだ。５ポイントのダメージを受ける。

モンスターがかかった場合は……？

効果はシレンの時と同じ。トラップにかかったモンスターは、進んできた元の方向に吹き飛ばされて戻ってしまう。

落　し　穴

"ズボッ！" かかってしまうと、強制的に下の階に抜け落ちてしまう、落し穴トラップ



落し穴に落ちると、数ポイントのダメージを受けて、穴から下の階に落ちてしまう。下の階がない場合は、穴に落ちてダメージを受けるが、はい上がってくる。

◀たまにはピンチから脱出できることもある。

モンスターがかかった場合は……？

落し穴にはまったモンスターは、そのまま消滅してしまう。経験値は得られないが、どんな手強いモンスターも一発でおだぶつだ！

トラバサミ

"ガシッ、バシャーン!"
ああ、足がはさまれて動けないよぉー!

地面のトラバサミに体をはさまれ、数ターンの間、移動不能となるトラップ。ただし、ダメージはなく、攻撃したり、アイテムを使うことは可能だ。

◀モンスターが近寄って来ても反撃はできるゾ!

モンスターがかかった場合は……?

シレンの時と効果は同じ。数ターンの間、移動不能になる。攻撃は可能なので、足止めにしかならない。

バネ

"ビョーン"と飛んだら、別の場所。
これは新たな移動手段?

▶大部屋では、立つ位置が変わる。

踏むと、そのフロアのどこか別の場所にテレポートさせられてしまう。ただし、それだけでダメージはない。移動パターンに規則性もない。

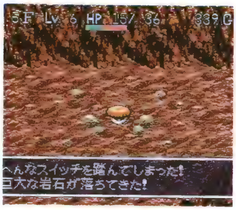
モンスターがかかった場合は……?

シレンがかかった場合と効果は同じ。いなくなっても、同じ階のどこかのフロアにいるので、いずれ出会うことになってしまうのだ。

落石スイッチ

突然天から落ちてくる巨大な岩石!
あれれ、シレンが地面にめり込んだ~!!

踏むと、頭上から岩石が落ちてきて、シレンが地面にめりこみ、ダメージを受けるトラップ。そのダメージはレベルが低いときは、なかなかの痛手だ。



◀実は見た目ほどには、ダメージはないのだ。

モンスターがかかった場合は……?

シレンがかかった場合と効果は同じ。やはり、モンスターもダメージを受ける。弱い敵なら一発で倒せる。

地　　雷

踏むと"ドカーン"と爆発、HPは一気に半分に。ただし、被害はそれだけではないのだ!

地雷が爆発し、HPが半減する。また爆風で隣接の敵や仲間キャラもダメージを受け、アイテムも燃えてしまう。大型地雷と違い、HPが1の場合はアウトだ!

◀爆風で倒した敵からは経験値は得られない。

モンスターがかかった場合は……?

通常のモンスターはかかった時点で即死となる。火炎入道は例外で分裂する。また、チキンはかかった後、肉になってくれるゾ!

大　型　地　雷

ひえ〜!　どんなに元気でも一発で残りHPが1ポイントになる大爆発!!

▶地雷と違って、必ず生き残るのが唯一の救いだ。

踏むと大型地雷が作動。どんなに元気でも、HPが一気に1にまで減ってしまう。ただし、HPが1の場合は1のままですむ。爆発効果は地雷に同じ。

モンスターがかかった場合は……?

効果は地雷とほぼ同じ。通常モンスターは即死。ただし、チキンは肉になり、火炎入道は炎の威力を得て分裂する。

ワナの罠

"シャカシャカシャカ〜"不気味な音が響く。これでもう地面はトラップだらけ!

踏むと、現在いるフロアに限って、地面の罠が増えてしまう。直接の被害はないが、最もいやらしいトラップの1つだ。ただし、ワナの罠自体は発生しない。

◀対策としては、めぐすり草が一番有効だ!

モンスターがかかった場合は……?

シレンの時と同様、モンスターのかかるトラップが増える。見えないところで、どんどんトラップにかかっていくゾ!

知って得する トラップのテクニック集

●大型地雷の恨みは大型地雷で晴らせ!!

大型地雷を踏んでHPが１ポイントになった時は、そのまま大型地雷の上で足踏みして回復。もし、敵が近づいてきたら、引き寄せて、「ワナ」→「踏む」で再び作動させれば、敵は爆風であの世行きだ。シレンはHP１のままで死ぬことはない。ただ、矢などの攻撃には注意しよう！

◀ピンチ！しかし、あわてて罠から離れずに…。

▲コマンドで罠を作動させるのだ！

◀ドーン！　敵は全滅。シレンは無事だ。

◀大型地雷の爆発自体でシレンが死ぬことはない。必ずＨＰ１で生き残るのだ。

●召喚スイッチでレベルアップ!!

召喚スイッチは、好きな時にモンスターを呼び出せるチャンスだ。これ利用すれば、大きくレベルアップできる。特に強敵の出ない序盤にやると効果的。クセのない敵を狙えばグンと危険度は下がるのだ！

❶

▶召喚スイッチを発見したら、まず、そのフロアのモンスターをだいたい倒す。それから HP を完全に回復させ、召喚スイッチの上に乗ろう。乗ると、そのフロアのモンスターが何匹か現われるから、これを、たたく！

❷

◀モンスターを倒したら、体力を完全回復して、再び召喚スイッチの上へ。これを何回もしつこく繰り返せば、どんどん経験値が稼げるし、モンスターが出すアイテムまで収集できるのだ。妖刀かまいたちでもあれば、さらに楽にレベルアップができるゾ！

ここで注意！

「ワナ」→「踏む」は使わない

召喚スイッチを作動させる時はコマンド「ワナ」→「踏む」を使わずに、一度罠から離れて、もう一度踏み直す方法をとるように心がけよう！　コマンドを使うと、召喚した敵の先制攻撃を受けてしまうからだ！

みんなの得意技を待ってるピー!!

おーい！『風来のシレン』のヒーローは
シレンだけじゃないぞっ!?
あのカタブツのガイバラ先生や
勝ち気なお竜、謎のカマヒゲといった
楽しい仲間、みんなが冒険の主役なんだ！
悪漢のモンスターだって、旅を繰り返すうちに
愛着がわこうというもの……

そんな、『風来のシレン』のキャラクター達を登場させて、みんなで笑ってしまおう！

というわけで

「風来のシレン」4コマ漫画コンテストの募集です。
キミのマンガをチュンソフトに送ろう!!

作品大募集

●内容
『不思議のダンジョン2　風来のシレン』の4コマ、
1Pショートギャグ漫画
プロ・アマ不問。ただし商業誌未発表作品に限ります。

●募集部門
・作品部門
4コマもしくは1Pショートギャグ漫画（何本でも可）市販漫画原稿用紙を使用（4コマは1Pに2本）、黒インクか墨汁で描くこと。
ネーム（ふきだし内セリフ）は鉛筆書き。
・アイデア部門
4コマもしくは1Pショートギャグのアイデア（何本でも可）簡単なラフスケッチがあると望ましい。

●賞品
『風来のシレン　オリジナルサウンドトラックCD』
を部門入選者各30名様にプレゼント。
また、入選作品を出版物に掲載する際は、当社規定の原稿料をお支払いします。

●諸権利
入選作品の出版権はチュンソフトに帰属します。

●宛先
〒160　東京都新宿区新宿6－24－20
丸増ビル10F
チュンソフト出版部『シレン漫画コンテスト』係

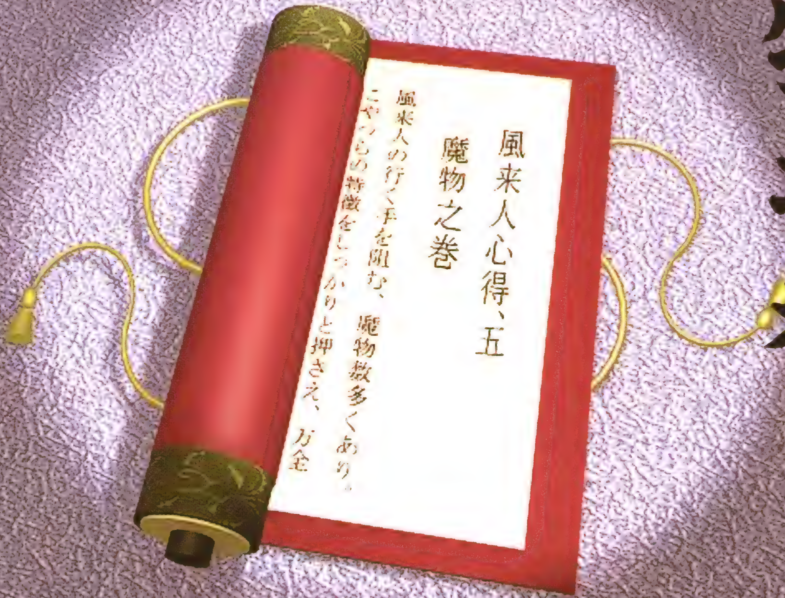
●発表
1996年7月第1週発売の「週刊ファミ通」誌上

●締切り
1996年4月10日消印有効

●注意事項
応募作品は封書にて応募のこと。
応募部門を明記の上、作品の裏面に「作品タイトル／氏名（ペンネーム使用の際はその旨を明記して、本名も併記）／年齢／性別／職業／住所／電話番号」を記入してください。

風来人心得、五

魔物之巻



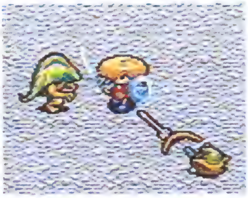
MONSTER

モンスター大全

敵ながら憎めないヤツ、二度と顔も見たくないほどイヤなヤツ、ちょっと手強いけどおいしいヤツ……、"こばみ谷"のモンスターは、個性豊かなヤツばかり。

●侵入者を許さない"こばみ谷"のモンスターたち!

モンスターは基本的に外から入ってきたものを攻撃する習性がある。そして、一度戦いだすと、決着がつくまで相手を追いかけ回してくる。中には眠っていたり、気まぐれなヤツもいたりするが、モンスターを見たら、まず戦いになると、覚悟したほうがいい。



▲侵入者であるシレンを見つけると追いかけて攻撃してくる!

▲中には物やお金だけを奪って逃げ回るヤツもいるが……。

●モンスターにもレベルアップがある!!

『風来(ふうらい)のシレン』のモンスターたちは、戦いの中でレベルアップする! レベルアップの段階は通常3段階。レベルアップすると、バージョンアップしたタイプのモンスターに変化し、HPや攻撃力が上がるのはもちろん、特殊能力が増えることもあり、より強力な敵になってしまうのだ。

◀遠距離から攻撃するモンスターはレベルアップしやすいぞ。

●モンスターが肉になる! そして………
肉を食べればシレンがモンスターになる!!

ナオキのイベント(→P50)をクリアするともらえるブフーの杖は、振るとモンスターが肉になるという効果がある(→P101)。この肉をシレンが食べると、シレンがそのモンスターに変身し、そのモンスターの特技を使うことができる。また、肉を他のキャラや別のモンスターに投げれば、投げた相手をその肉のモンスターに変えてしまうことができるのだ!

▼投げればその肉のモンスターになる。だが、時々はずれることもあるので気をつけよう。

▲肉を食べてモンスターの特技を利用するのだ!

モンスター紹介ページの見方

次ページからのモンスター紹介には、個々のモンスターについての詳しいデータとその対処法が記してある。ここではその見方を事前に説明しておこう。

次ページから始まる各モンスターの紹介ページ。右に挙げた図はその代表的パターンである。パターンはいくつかあるが、各項目に関しては変わらない。その各項目の意味は以下の通りである。

❶モンスター名

❷レベル

❸HP・EX・クラス

HPはモンスターのヒットポイントの数値。シレンがこれだけの数値のダメージを攻撃で与えれば、倒すことができる。EXはそのモンスターを倒したときに得られる経験値を示す。クラスとは、そのモンスターの強さを4段階で示してみたものである。このクラスは、出現するフロアにおける平均的なシレンの強さとの比較であって、絶対的なものではない。

❹出現場所

文字どおり、そのモンスターが出現する場所をフロア数によって示している。各フロアの初期状態で出現するもののみにこの項目があり、レベルアップしない限り登場しないものには、⑥のようにこの項目はない形で表示されている。

❺特徴

モンスターの特徴に関する説明。普通にダメージを与える「通常攻撃」以外の「特殊攻撃」の方法を中心に書かれている。

❻レベルアップでのみ出現するモンスター

❼傾向と対策

「傾向」の部分では、モンスターの主な攻撃パターンがわかるようになっている。これに対してシレンのとるべき行動を「対策」の部分で記してある。

❽肉を手に入れた時は

肉を手に入れた時の効果的な使い方を説明。

❾肉で変身後の特技

シレンが肉を食べて、そのモンスターに変身した時の「特技」コマンドでできることをレベル別に一覧表形式でまとめたもの。モンスター自体の特徴と異なる場合もあるので、注意すること。

❿攻略ワンポイントメモ

モンスターの動き、特殊攻撃、戦い方、肉の使い方など、全体的に見てそのモンスターに対して、最も重要と思われる点や、そのモンスターを利用したちょっとしたテクニックなどを取り上げたもの。

敵と思えぬかわいさ

マムル

LV1

HP	5
EX	2
クラス	C

出現場所	1~2F
特　徴	通常攻撃のみ

LV2 あなぐらマムル

HP	5
EX	3
クラス	C
特徴	通常攻撃のみ

洞窟マムル LV3

HP	5
EX	1000
クラス	B
特徴	通常攻撃のみ。攻撃力、守備力が高い

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

弱い相手だが、ＬＶ３になると

たいした攻撃力はないから、普通に戦えば、それで十分。ただし、洞窟マムルになると、攻撃力は格段にアップする。

▲ピョンピョンとかわいい動き

たたくのみ。素手でもOK!

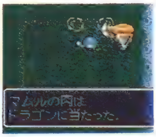
まさに小手調べのモンスター。普通の攻撃で楽に倒せる相手だ。武器、防具がなくても安心して戦えるゾ！

▲やられた姿もまたかわいい。

肉を手に入れた時は……？

食べずに強敵に向かって投げるべし！

たいして強くもなく、下の表にあるように、これといった特技もないので、肉での変身は単に満腹度が10％増すだけで、メリットはあまりない。



◀使うなら強敵相手に投げよう！

●肉で変身後の特技

マムル	通常攻撃のみ
あなぐらマムル	通常攻撃のみ
洞窟マムル	通常攻撃のみ

攻略ワンポイントメモ

経験値が欲しい人には

チャンスは少ないが、洞窟マムルを倒す時は、確実に５ポイントのダメージを与えるふきとばしの杖が有効だ。1000の経験値はおいしいゾ！

一途に向かってくるヤツ！

豆山賊

LV1

HP	6
EX	5
クラス	C

出現場所	1〜3F
特　徴	通常攻撃のみ

LV2 山賊

HP	12
EX	15
クラス	C
特徴	通常攻撃のみ

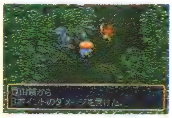
山賊親分 LV3

HP	12
EX	20
クラス	C
特徴	通常攻撃のみ

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

攻撃はごくノーマルだが…

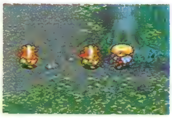
“杉並の旧街道”に出現するモンスターの中では最大の攻撃力を持つ。レベルが上がるまでは慎重にいこう。



▲軽く見すぎると危ないゾ！

てこずるのは最初だけ

レベル３以上になれば楽に倒せるようになる。一度に複数現れたら通路に誘い込み、１匹ずつ倒せば、さらに安全だ。



▲囲まれないように対処しよう。

肉を手に入れた時は……？

敵に投げちゃえ！

変身しても通常攻撃しかできないので、食べてもメリットは薄い。マムルの場合と同じく、強力なモンスターに投げつけるのが一番だろう。

◀強い敵でもほら、弱くなった。

●肉で変身後の特技

豆山賊	通常攻撃のみ
山賊	通常攻撃のみ
山賊親分	通常攻撃のみ

攻略ワンポイントメモ

ムダをなくすことが大事

１F、２Fに出現するモンスターの中では、比較的経験値が大きい。倒しやすい相手なので、バンバン倒して序盤のレベルアップのタネにしよう。

コマのように回転！

小僧天狗

LV1

HP	6
EX	3
クラス	C

出現場所	1～3F
特　徴	通常攻撃のみ

LV2 カラス天狗

HP	6
EX	5
クラス	C
特徴	通常攻撃のみ

天狗師匠 LV3

HP	7
EX	8
クラス	C
特徴	通常攻撃のみ

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

まるで鏡獅子のよう!?

体を旋回させてこちらに向かってくる。その姿はちょっと派手ではあるが、攻撃力はたいしたことはない。

▲白髪を振り乱してアタック！

たたきまくるに限る！

攻撃力は弱いので、確実に倒していこう。1～3Fでこいつに出会ったら、ただ攻撃あるのみなのだ。

▲撃つべし、撃つべし!!

肉を手に入れた時は……？

とりえのない奴は投げて使うに限る！

このモンスターの肉を変身用に食べて使う必要はないだろう。手に入れたら、やはり深いフロアで強敵に投げるのがベストといえるだろう。

◀弱い敵の肉定番利用法。

●肉で変身後の特技

小僧天狗	通常攻撃のみ
カラス天狗	通常攻撃のみ
天狗師匠	通常攻撃のみ

攻略ワンポイントメモ

油断だけはしないこと

ここまでのモンスターは、みんな素直な攻撃をしてくるヤツばかり。囲まれるか、トラップにハマらなければOKだ。もちろん油断は禁物だが。

一服盛られて…、それが命とりになるかも!?

おばけ大根 LV1

HP	8	EX	8
クラス			B

出現場所	3〜4F
特徴	どく草を投げる

めまわし大根 LV2

HP	45	EX	80
クラス			A

出現場所	15〜16F
特徴	混乱草を投げる 混乱時はどく草を投げる

ねむり大根 LV3

HP	50	EX	120
クラス			特A

特徴	睡眠草を投げる

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

力は弱いが、どく草攻撃に注意!

通常攻撃に加えて、どく草などを投げてくる。めまわし大根以上になると草の飛距離もグンと伸びるので要注意！

▲死角からどく草がヒューン！

とにかく最初にたたくべし

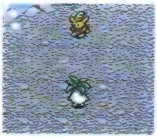
草で手こずることになるので、他の敵より先に倒したい。めまわし大根対策に、混乱よけの腕輪をはめよう。

▲この状況でどく草攻撃は痛い！

肉を手に入れた時は……？

どく草、混乱草を手に入れるチャンス！

自分で食べて変身すれば、普通はモンスターしか持っていない、どく草、混乱草、睡眠草が手に入る。もちろん変身したまま投げて攻撃してもOKだ。



◀え〜い、遅くしてやる！

●肉で変身後の特技

おばけ大根	どく草を投げる
めまわし大根	混乱草を投げる
ねむり大根	睡眠草を投げる

攻略ワンポイントメモ

距離をおいて攻撃だ！

めまわし大根以上は直線上からはずれていても草を投げてくる。射程距離に入ってしまう前に杖や矢を使って倒せ。接近戦では成仏(じょうぶつ)の鎌(かま)が有効だ。

動きがクセ者。レベルも上がりやすい、遠距

ボウヤー LV1

HP	7	EX	4	クラス	B

出現場所
3～4F
特徴
木の矢を撃つ

LV2 クロスボウヤー

HP	20
EX	35
クラス	A
特徴	鉄の矢を撃つ

コドモ戦車 LV1

HP	25	EX	40	クラス	B

出現場所
8～10F
特徴
鉄の矢を撃つ 2倍速

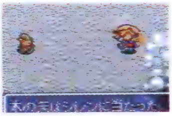
LV2 ちびタンク

HP	25
EX	65
クラス	A
特徴	銀の矢を撃つ 2倍速

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

攻撃範囲は部屋の一歩手前から

シレンが部屋にいることを感知すると、攻撃してくる。死角から、矢や砲弾を浴びせかけられてはタマラナイ!!



▲遠距離攻撃にハマると大変！

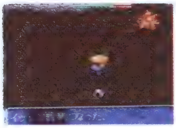
ボウヤーには正直に近づくな!

矢の軌道上に入らないように斜め移動を多用して接近しよう。ただしコドモ戦車などの倍速の相手にはこの手は使えない。

▲直進して近づくのは禁物。

大砲は至近弾でもダメージあり!

オヤジ戦車以上の砲撃は、直撃でなく、その爆風に当っただけでもダメージを受けてしまう。こいつを相手にするなら、すぐ通路へ移動しよう！　仲間や他のモンスターがやられてしまって、レベルアップされると厄介だ。早めの対処がカンジンだゾ！

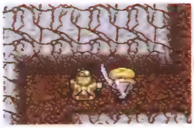


▲一気に2レベル上がることも少なくない!!

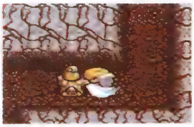
戦車以上は通路で勝負!!

レベルによって行動パターンが変わるが、いずれの場合も通路で応戦するのが有利だ。

●オヤジ戦車はこう倒せ!!



▲まず、通路で隣接して1回攻撃。1歩下がり…。



▲また攻撃。これを繰り返せば、楽に倒せる。

離攻撃が大の得意のモンスター達、要注意!!

オヤジ戦車 LV1

HP	30	EX	70	クラス	B

出現場所	12～14F
特　徴	大砲を撃つ(ダメージ20)、1／2倍速 爆風に当ってもダメージがある

➔

ガンコ戦車 LV2

HP	40
EX	300
クラス	A
特　徴	
大砲を撃つ(ダメージ30) 爆風に当ってもダメージがある	

イッテツ戦車 LV3

HP	50
EX	1000
クラス	特A
特　徴	
大砲を撃つ(ダメージ40) 爆風でもダメージあり 2回攻撃、2倍速	

肉を手に入れた時は……?

コドモ戦車までなら矢は稼ぎ放題!　ちびタンクなら銀の矢が撃てるゾ!!

矢を撃って攻撃できるが、わざと周辺に矢をバラまいて自分で拾うのが得策。99本まで所持できるぞ！　特に鉄の矢は売っていないので、大量に手に入れるにはこの方法しかない。ちびタンク以上の肉は、食べて攻撃するのみで、銀の矢と大砲の玉は当然拾えない。

◀まず変身して矢をばらまくだけ、ばらまく。

▶そして矢を拾う。この繰り返しだ。

●肉で変身後の特技

ボウヤー	木の矢で攻撃する
クロスボウヤー	鉄の矢で攻撃する
コドモ戦車	移動しながら鉄の矢で攻撃、2倍速移動
ちびタンク	移動しながら銀の矢で攻撃、2倍速移動
オヤジ戦車	砲撃、周りの敵を爆風で倒せる、1／2倍速行動
ガンコ戦車	砲撃、周りの敵を爆風で倒せる
イッテツ戦車	砲撃、周りの敵を爆風で倒せる、2回攻撃、2倍速移動

毒にも薬にもなる奴!?

妖怪にぎり変化 LV1

HP	10
EX	10
クラス	C

出現場所	3〜6F
特　徴	シレンの所持アイテムを、何でも大きいおにぎりに変える

LV2 妖怪にぎり親方

HP	15
EX	75
クラス	C
特徴	シレンをおにぎりに変える

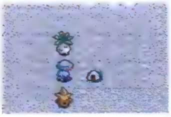
妖怪にぎり元締 LV3

HP	50
EX	200
クラス	B
特徴	シレンとアイテムをおにぎりに変える

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

へなちょこ攻撃と思いきや!?

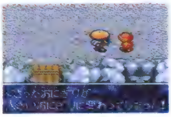
通常攻撃はたいしたことはない。だが、おにぎりの姿にされ、囲まれたら最悪!!　にぎり親方以上は要注意だ。



▲せめて死ぬ時は人間の姿で…。

アイテム死守なら接近戦は×

アイテム喪失(そうしつ)を避けたいのなら、矢などで遠距離攻撃がよい。逆に食糧(しょくりょう)が欲しい時、わざと攻撃されてみるのも手。



▲たまにはイイコトもある。

肉を手に入れた時は……？

親方以上なら使う価値大!!

妖怪にぎり親方か、元締めに変身し、特殊攻撃でモンスターを倒す。すると、必ずおにぎりを残すぞ！　にぎり変化の場合は確実性に欠けるが…。

◀にぎり親方以上は食べて使え！

●肉で変身後の特技

妖怪にぎり変化	倒したモンスターを1/4の確率でおにぎりに変える
妖怪にぎり親方	倒したモンスターを確実におにぎりに変える
妖怪にぎり元締	倒したモンスターを確実に大きなおにぎりに変える

攻略ワンポイントメモ

ただ倒すよりお得な方法

妖怪にぎり変化の段階ならそれほど手こずることもないが、レベルが上がるとやっかいだ。やはり肉を手に入れて食糧難に備えるのがオススメ。

スリがお得意のおとぼけモンスター

ガマラ LV1

HP	10	EX	5
クラス			C

出現場所	3~7F
特徴	落ちているお金や所持金を盗んでワープする

ガマグッチ LV2

HP	40	EX	20
クラス			C

出現場所	8~14F
特徴	落ちているお金や所持金を盗んでワープする

ガマゴン LV3

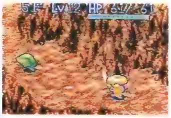
HP	50	EX	800
クラス			C

特徴	落ちているお金や所持金を盗んでワープする

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

弱っちいが動きは素早いヤツ

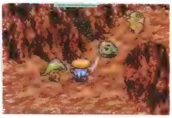
特技は盗み。落ちている金もシレンの所持金もかっぱらう。盗んだ後はワープしてシレンから逃げ回るのだ。



▲捜し出すのが一苦労だ。

お金泥棒だけには注意せよ！

ガマラ系は通常攻撃ができない。しかし、盗まれる前に倒すと、必ずお金を残すので、矢を打ってでもしとめたい。



▲盗られる前にたたくのだ!!

肉を手に入れた時は……？

モンスターからお金を盗ってトンズラだ～!!

モンスターから１匹につき１回限り、お金を盗むことが可能。さらに、ワープで逃げられるので、強敵に囲まれた時も使えるのだ。

◀モンスターは意外とお金持ち！

●肉で変身後の特技

ガマラ	落ちているお金、所持金を盗む、ワープする
ガマグッチ	落ちているお金、所持金を盗む、ワープする
ガマゴン	落ちているお金、所持金を盗む、ワープする

攻略ワンポイントメモ

特技の盗みを封印だ！

ガマラを倒すのは簡単だが、レベルが上がるとしぶとい。トドの盾があれば倒すのも楽だ。ようすを見ているところを、たたいて倒そう。

攻撃力、やや強し

ハブーン

LV1

HP	11
EX	10
クラス	C

出現場所	4~6F
特　徴	通常攻撃のみ

LV2 マムーン

HP	25
EX	50
クラス	B
特徴	通常攻撃のみ

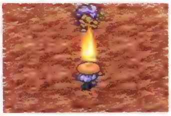
ニシキーン LV3

HP	70
EX	700
クラス	A
特徴	通常攻撃のみ

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

ぼうれい武者乗り移りに注意！

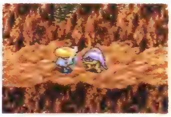
通常攻撃のみだが、攻撃力は高い。天馬峠に出現するモンスターの中では、かなりレベルアップが恐い奴だ。



▲マムーンまではドラゴン草で。

レベルが上がってしまったら!?

必殺のアイテムを使って自らのレベルアップに活用するか、かなしばりの杖などで動きを止めて逃げてしまおう。

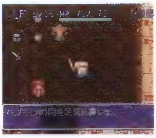


▲レベルアップなるか否か!?

肉を手に入れた時は……？

特別、使い道はなし

特技のないモンスターなので、肉を食べて変身するメリットは薄い。手に入れたらさっさと満腹度を上げるために食べてしまっていいだろう。



◀売ってしまうのもいいかも。

●肉で変身後の特技

ハブーン	通常攻撃のみ
マムーン	通常攻撃のみ
ニシキーン	通常攻撃のみ

攻略ワンポイントメモ

倒すのは難しいが……

ニシキーンまで成長してしまったら逃げるほうが無難。だが、ドラゴン草などのアイテムを使いこなせば勝機はある。倒せば経験値がガッポリだ。

雑草攻撃にウンザリ

畠荒らし

LV1

HP	12
EX	12
クラス	C

出現場所	5〜6F
特　徴	雑草を投げる、落ちているアイテムを雑草に変えてしまう

LV2 壺荒らし

HP	15
EX	15
クラス	C
特徴	シレンの壺に雑草を投入。アイテムの雑草化

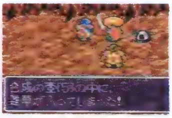
物荒らし LV3

HP	20
EX	20
クラス	C
特徴	所持アイテムを含むアイテムの雑草化

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

大事なアイテムが雑草にッ！

とっておきのアイテムが雑草になってしまったり、合成の壺を台無しにされてしまったりという悲劇を引き起こす!!



▲弱いが特殊攻撃はネチッコイ。

おとりで自分のアイテムを守れ!

畠荒らし系は、その部屋に最後に置かれたアイテムに反応する。足元にアイテムを置いて、注意を引き付けよう。

▲大事なものも自分の足元へ。

肉を手に入れた時は……？

コイツを肉にしてもあまり意味なし

変身しても雑草が集まるだけ。満腹度を上げたり、変化（へんげ）の壺に入れたりもできるが、有効度は低い。にぎり変化におにぎりに変えてもらう程度だろう。

◀欲しいアイテムが雑草に……。

●肉で変身後の特技

畠荒らし	雑草を投げる。落ちているアイテムを雑草に変換
壺荒らし	雑草を投げる。落ちているアイテムを雑草に変換
物荒らし	雑草を投げる。落ちているアイテムを雑草に変換

攻略ワンポイントメモ

雑草投げに気をつけろ！

畠荒らし系は攻撃力が低いのでレベルが上がっても命の心配はない。だが、壺を持っている時は気を付けて早めに倒したほうがいいだろう。

倒した後に御用心！

鬼面武者

LV1

HP	10
EX	15
クラス	A

出現場所	5〜7F
特　徴	通常攻撃のみ。ただし、死んだ後にぼうれい武者となって再出現

LV2 はんにゃ武者

HP	16
EX	50
クラス	A
特徴	通常攻撃のみ。死んだ後、ぼうれい武者に

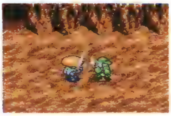
将軍 LV3

HP	40
EX	50
クラス	特A
特徴	通常攻撃のみ。死んだ後、ぼうれい武者に

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

攻撃自体は問題ないが…

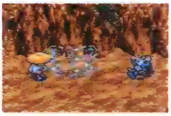
剣で斬りかかってくるという、いたってノーマルな攻撃だ。ただし、攻撃力はやや高めなので、注意は必要。



▲経験値稼ぎにはよいカンジ。

2段階レベルアップはキツイ!?

レベルが上がっても、行動の単純さはそのままだ。手強いと感じるようなら、矢や杖を活用すれば問題なし。

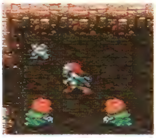


▲十分に距離をおくことが基本。

肉を手に入れた時は……？

鬼面武者自体に特技はないが!?

倒されるとぼうれい武者になるという特徴は肉で変身しても変わらない。ということは、変身中は復活の草を持っているのと同じことになるのだ。



◀やったぞ！復活だ!!

●肉で変身後の特技

鬼面武者	通常攻撃、倒されるとぼうれい武者になり復活する
はんにゃ武者	通常攻撃、倒されるとぼうれい武者になり復活する
将軍	通常攻撃、倒されるとぼうれい武者になり復活する

攻略ワンポイントメモ

鬼面武者のなれの果て!?

コイツを倒すとぼうれい武者が出現するので注意。倒した後にアフターケアが必要だ。できれば、ぼうれい武者退治を考えた所で倒したい。

やった！倒した!! と安心してはいけない

ぼうれい武者登場！

ノーレベルアップモンスター

HP	4
EX	10
クラス	C

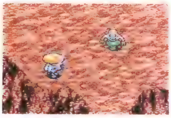
鬼面武者を倒すと、数ターン後に出現するのがこのぼうれい武者。他のモンスターに乗り移り、そのレベルを上げてしまうのだ！

出現場所	5~7F
特　徴	他のモンスターに乗り移って、レベルをアップさせる。ワープする

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

のらりくらりと、どこへ行く？

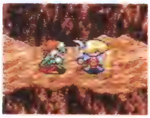
基本的にはシレンを攻撃してこない。乗り移る相手を求めてさまよう。攻撃すると、ワープすることがある。



▲逃げる方向を予測して攻撃だ。

乗り移る前に倒したいが…。

成仏（じょうぶつ）の鎌（かま）があれば楽勝。ふきとばしの杖や薬草系などでも一撃だ。行き止まり通路や部屋に追い込むとより効果的。



▲成仏の鎌があると重宝する。

肉を手に入れた時は……？

ピンチの時に使えそう

強敵に出くわしたらこの肉を食べて相手に乗り移ってしまおう。また倉庫に送り、序盤（じょばん）でぼうれい武者を作り、マムルに乗り移らせて経験値ガッポリという手もある。

▲まともに戦うより有効な手段。やり過ごしつつ、出口へ！

●肉で変身後の特技

ぼうれい武者	他のモンスターに乗り移れる

攻略ワンポイントメモ

危険を避ける努力を！

レベルアップに使う手もあるが、基本的には確実に倒しておかないと、痛い目にあう。ぼうれい武者同士を合体させて数を減らして手間を省くのも有効な手段だ。

すばやく逃げ回るが、倒せばオイシイ!?

ぴーたん LV1

HP	5	EX	7
クラス			C

出現場所	5〜14F
特徴	倍速で逃げる。倒すとおにぎりになる

逃げピータン LV2

HP	5	EX	50
クラス			C

出現場所	17〜19F
特徴	大きいおにぎりになる。攻撃するとワープする

飛びぴーたん LV3

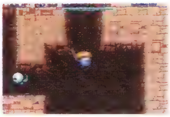
HP	10	EX	150
クラス			C

出現場所	20〜25F
特徴	倒すとアイテムに。接近するとワープ

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

とにかく逃げ足が速いぞ

シレンに攻撃してくることはなく、倍速移動で逃げまわる。逃げピータンは攻撃するとワープしてしまう。



▲近づくとスルリと逃げて行く。

一手先の動きを予測してたたけ!

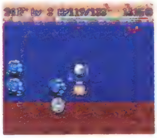
近づいても逃げてしまうので、矢で撃とう。ふきとばしの杖があれば、LV２までは１発で確実に倒すことができる。

▲倒せばおにぎりが！

肉を手に入れた時は……？

おにぎりを取る？ 逃げ足を取る？

強い敵に投げて倒し、おにぎりやアイテムにしてしまえば一石二鳥（いっせきにちょう）だ。飛びぴーたんの肉ならば、食べてワープして強敵から逃げることができる。



▲脱出用に使えるゾ。

●肉で変身後の特技

ぴーたん	倍速で動ける。攻撃力は皆無に等しい
逃げピータン	倍速。攻撃されると強制的にワープする
飛びぴーたん	倍速。自由にワープできる

攻略ワンポイントメモ

仲間に倒してもらおう！

仲間と一緒なら、彼らに任せよう。また、運よく飛びぴーたんの肉が手に入れば、モンスターハウスからの脱出などに重宝すること間違いなし！

レベルが上がるほどにやっかいな杖使い

ガイコツまどう LV1

HP	23	EX	15
クラス			C

出現場所	7~9F
特徴	倍速化など、複数の効果を持つ杖を振る

ガイコツまじん LV2

HP	39	EX	70
クラス			B

特徴	混乱など、複数の効果を持つ杖を振る

ガイコツまおう LV3

HP	60	EX	400
クラス			特A

出現場所	26~27F
特徴	レベルダウンなど、複数の効果を持つ杖を振る

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

ガイコツまどうの杖で攻撃

ガイコツまどうの杖の効力はまだカワイイもの。だが、レベルアップするにつれ、効力は格段に上がりお手上げ状態に……。

▲倒せば杖が手に入る時もある。

特殊攻撃を回避せよ！

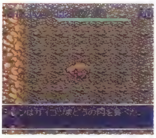
LV２以上の奴と会ったらとにかく杖攻撃対策。やまびこの盾なら安心。身がわりの杖、混乱の巻物・草でもしのげるぞ。

▲あっ、レベルを下げられた！

肉を手に入れた時は……？

ガイコツまおうの能力は絶大だ！

それぞれの効果はランダムだが、レベルに応じて確実に有利になっていく。ガイコツまどうの場合はかなりのかけだが、まじん・まおうはぜひ試そう！



◀ガイコツまどうは食糧にでも。

●肉で変身後の特技

ガイコツまどう	倍速、ふきとばし、場所替え、ワープ
ガイコツまじん	混乱、一時しのぎ、かなしばり、ダメージ、変化
ガイコツまおう	レベルダウン、睡眠、ブフー、1/2倍速、封印、身がわり

攻略ワンポイントメモ

杖がシレンに当ると…

手強いまおうの杖の効果に注意。シレンに対しては、ブフー→おにぎり化、封印→ロが使えない、身がわり→混乱と、効果の現われかたが違うぞ。

逃げきれない2倍速モンスター

死の使い LV1

HP 25	EX 30
クラス	B

出現場所	7〜9F
特徴	2倍速で移動する

地獄の使者 LV2

HP 45	EX 130
クラス	A

特徴	2倍速で移動。1ターンに2回攻撃してくる

死神 LV3

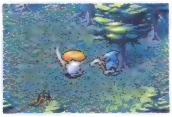
HP 65	EX 950
クラス	A

出現場所	26〜29F
特徴	2倍速、2回攻撃。壁の中を移動できる

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

素早くシレンに近づいてくる

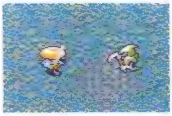
シレンの2倍の速さで近づいてくるのでまず逃げられない。地獄の使者や死神は、それに加え2回も攻撃してくる。



▲敵をレベルアップさせるな！

一手一手を慎重に行動せよ

2倍速モンスターとの間に1ブロック分すき間がある時は、通常のから振り待ちではなく、一歩下がるのが定石だ。



▲こういう時は下がって待つ。

肉を手に入れた時は……？

食べるとお得な肉。ぜひ手に入れたい！

死の使いのような2倍速モンスターになったら、ヒットアンドアウェイ戦法で決まり！　攻撃しては1歩下がる、これを繰り返せば傷付かずに勝てるぞ。

◀倍の移動力で、逃げもラクチン！

●肉で変身後の特技

死の使い	移動が2倍速になる
地獄の死者	2倍速、2回攻撃ができる
死神	2倍速、2回攻撃、壁抜けができる

攻略ワンポイントメモ

逃げも戦略の一手

攻撃力が高いので、シレンのレベルが低いと簡単にやられてしまう可能性がある。無理は禁物だ。また、成仏(じょうぶつ)の鎌(かま)があればかなり倒しやすいはず。

思わぬ所から岩石が！

デブータ LV1

HP	25	EX	23
クラス			B

出現場所	8〜10F
特徴	石投げ（2ブロック先まで）

デブーチョ LV2

HP	50	EX	200
クラス			B

出現場所	27〜29F
特徴	石投げ（5ブロック先まで）

デブートン LV3

HP	105	EX	1000
クラス			A

特徴	石投げ（10ブロック先まで）

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

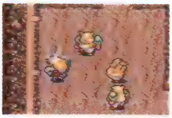
遠くから石を投げて攻撃

シレンが通路にいる時でも視界の外から攻撃してくる。ボウヤーと違い縦軸、横軸をずらしても当ってしまう。

▲え〜っ、あんなところから!?

とにかく隣接してたたこう！

石投げがわずらわしいので、さっさと隣接してたたいてしまおう。攻撃力自体はそれほどでもないので危険は少ない。



▲多少のダメージは覚悟しろ。

肉を手に入れた時は……？

デブータの石は、矢よりも敵に当てやすい

食べて使う。遠距離攻撃ができるだけでなく、射程距離内なら敵までホーミングする石を投げてくれるのだ。矢をよけながらでも攻撃ができるぞ！

◀ゴンゴン当る。快感！

●肉で変身後の特技

デブータ	石投げ（射程距離2ブロック）
デブーチョ	石投げ（射程距離5ブロック）
デブートン	石投げ（射程距離10ブロック）

攻略ワンポイントメモ

デブ系の肉は便利

デブータ達は視界の外から攻撃してくる恐ろしい敵だ。特にデブートンの10ブロック攻撃は近づくのも大変。逆に肉があればとてもラクになる！

暗闇にひっそりと生きるモンスター

やみふくろう

ノーレベルアップモンスター

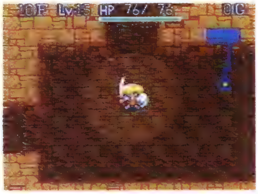
HP	4
EX	15
クラス	C

出現場所	8~14F、23~25F
特　徴	ダンジョンの部屋を暗闇にする。暗闇の中ではシレンは周囲1ブロックしか見えない

暗闇を作り出す敵だ

ダンジョンの中で一部屋だけ特別に暗い小部屋に迷い込んでしまったら、そこにはやみふくろうがいる。その部屋の中では、シレンは通路を歩いている時と同じように、1ブロック先までしか見ることができない。つまり、どんな強敵が潜んでいるのか、まったくわからない状況になるのだ。

しかし、部屋のどこかにいるやみふくろうを倒せば、光は戻ってくるぞ。また、あかりの巻物を読んでいれば、やみふくろうの暗闇は消えてしまう。



▲マップも1ブロック先までしか表示されない。

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

やみふくろうは全然動かないゾ!

移動しないで、じ〜っとしてる。近づかなければ攻撃されないが、視界に入った時には先手を取られているのだ。

▲突然目の前に！ビックリした〜。

暗闇に潜むモンスターに注意!

やみふくろう自体は、弱いので先制攻撃を受けても平気。それより暗闇に潜んでいるかもしれない他の敵に注意だ。

▲攻撃はたいして強くない。

肉を手に入れた時は……?

あかりの巻物として使用する

やみふくろうの肉を食べると、あかりの巻物を使用した時と同じようにマップの全体図が判明する。寝ている敵を起こさずに、すぐ隣を通ることもできるのだ。

▲なるべく戦闘を避けて進みたいときには、特に役立つ。

●肉で変身後の特技

やみふくろう	あかりの巻物と同効果。寝ている敵を起こさない

攻略ワンポイントメモ

倒さないほうが良い時も

モンスターハウスの場合、やみふくろうがいると寝ているモンスターは起きないので、最後に倒せば楽に制圧できる。ただし、警報装置に注意しないとすべてがパーに。

穴掘りモンスター

兵隊アリ

LV1

HP	18
EX	10
クラス	C

出現場所	8〜14F
特　徴	壁を掘る

LV2 隊長アリ

HP	45
EX	50
クラス	C
特徴	壁を掘る

大将アリ LV3

HP	60
EX	100
クラス	C
特徴	壁を掘る

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

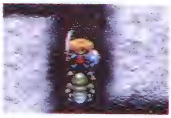
隣接しなければ攻撃されない

シレンにはまるで興味がないかのように、ただひたすら穴を掘る変なヤツ。さすがに隣に行くと攻撃される。

▲掘って掘って掘り続ける。

近づかなければ大丈夫

意外と攻撃力があるので、HPのあるときに倒す。また、積極的に向かってこないから矢で攻撃すれば、まず安全だ。

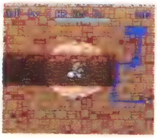


▲倒すなら余裕のある時に。

肉を手に入れた時は……？

通路を作りたいときに使う

食べると、つるはしの代わりになるので重宝（ちょうほう）する。敵にぶつけると、当然アリに変身するので、接近しない限り安全なモンスターができあがる。



◀通路を作ることが可能。

●肉で変身後の特技

兵隊アリ	壁を掘る
隊長アリ	壁を掘る
大将アリ	壁を掘る

攻略ワンポイントメモ

無視してもいい

通路があったほうがオヤジ戦車などの敵と戦いやすい。手出しをせず穴掘り労働をしてもらうのがいいだろう。経験値が欲しいなら倒すもよし。

盗んで逃げるコソドロモンスター

ぬすっトド LV1

HP	35	EX	20
クラス			C

出現場所	8〜14F
特徴	アイテムを盗んだ後ワープで逃げる

みどりトド LV2

HP	51	EX	50
クラス			C

出現場所	17〜22F
特徴	アイテムを盗む、ワープする、たたくと分裂することがある

アイアントド LV3

HP	70	EX	60
クラス			B

特徴	アイテムを盗む、ワープする、たたくと分裂することがある

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

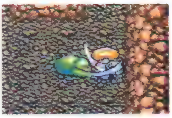
隣に来たら盗まれるぞ！

攻撃はしないがアイテムを盗んだ後ワープして逃げる。みどりトド、アイアントドは攻撃すると分裂することも。

▲落ちてるアイテムも盗む。

シレンに近づけさせるな

盗られる前に矢で攻撃して倒せ。そうすると確実に新しいアイテムを落としてくれるのだ。そのほうが絶対おトク。

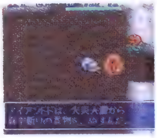


▲トドの盾がほしいよ〜。

肉を手に入れた時は……？

敵からアイテムを奪えるぞ

敵からアイテムを盗めるし、盗んだ後は自動的にワープで逃げられる。肉を敵に投げても、倒せば新アイテムを入手できるのだから、どちらにも有効。



◀楽にアイテムが入手できる。

●肉で変身後の特技

ぬすっトド	アイテムを盗んでワープ。自分は攻撃ができない
みどりトド	アイテムを盗んでワープ。自分は攻撃ができない
アイアントド	アイテムを盗んでワープ。自分は攻撃ができない

攻略ワンポイントメモ

物をオトリに遠隔攻撃

新たに置かれた物にすぐ反応するので、矢のから射ちなどで注意をそらせて攻撃だ。トドの盾を装備中なら、足元に置いて自分に誘ってもOK。

呪いを放つ魔女の一族

ノロージョ LV1

HP	27	EX	40
クラス			B

出現場所	10〜12F
特徴	盾に呪いをかける

ノロージョの姉 LV3

HP	40	EX	100
クラス			A

出現場所	17〜19F
特徴	装備しているアイテム全部に呪いをかける

ノロージョの母 LV3

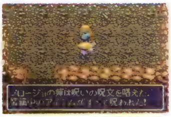
HP	75	EX	300
クラス			A

特徴	保持してる装備アイテム全部に呪いをかける

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

装備に呪いをかけてくる

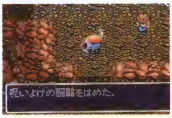
隣接すると呪いをかけてくる。すでに呪われている場合は、攻撃しかしてこない。攻撃力の高いいやらしい敵だ。



▲一発で呪われてしまう。

まず矢で遠距離攻撃

出会い頭(がしら)で呪われたらアウト。ノロージョのいるフロアでは「Bボタン」を押してのダッシュは極力控えよう。



▲呪いよけの腕輪があればOK。

肉を手に入れた時は…？

おはらいの巻物として使うか食糧に

肉を食べると、呪いが自動的に解除されるので、おはらいの巻物代わりに使える。敵に投げつけても、ほとんどメリットはないぞ。

◀持ってたほうが良いだろう。

●肉で変身後の特技

ノロージョ	盾の呪いが解ける
ノロージョの姉	装備アイテムの呪いが解ける
ノロージョの母	保持アイテムの呪いが解ける

攻略ワンポイントメモ

遠投の腕輪ははずせ

遠投の腕輪をした状態で呪われると、壺が壁を貫通して割れなくなるので要注意！　とにかく装備のチェックを忘れないようにしよう。

炎や爆発が逆効果になってしまう!

火炎入道 LV1

HP	35
EX	60
クラス	B

出現場所	10〜12F
特　徴	投げつけられたアイテムを燃やしてしまう。ドラゴン草や炎に触れるとレベルアップ。爆発で分裂

99までレベルアップ

火炎入道は、果てしなくレベルアップしていく。しかも炎のモンスターなので、ドラゴン草での火炎攻撃やドラゴンの吐く炎など、火を吸収することでどんどん強くなっていくのだ。レベルアップさせてしまったあげく、大砲や地雷で分裂されると大ピンチ！

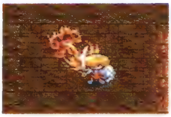
◀LV1でも相当手強いってのに…。

※なお、20〜22Fには、火炎入道が1段階レベルアップした火炎入道2が、最初から登場する。2になると、HPは65にパワーアップし、倒すと170の経験値を得ることができる。

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

炎を吐いて攻撃する！

飛んでくる物は、矢でもアイテムでも燃やしてしまう。接近すると、口から炎を吐いて攻撃してくるのだ。



▲接近されて、炎のエジキに。

遠投の腕輪なら遠距離攻撃可能

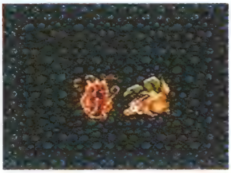
遠距離攻撃するには杖を振る。使えなくなった杖などのアイテムを投げつける場合は、遠投の腕輪を装備しておく。

▲遠投の腕輪があれば効果あり。

肉を手に入れた時は……？

矢や炎には強いが、爆発は危険

肉を食べると、矢やドラゴンの炎でのダメージを受けなくなる。ただし、変身中に爆発や爆風を受けて自分から分裂する火炎入道は、なぜか敵になるのだ！



▲強敵ドラゴンと戦うには最高の変身なのだ。

●肉で変身後の特技

火炎入道	木の矢、鉄の矢、ドラゴンの炎などを無効にする

攻略ワンポイントメモ

分裂されると厄介だ

地雷とオヤジ戦車の攻撃で分裂してしまう。地雷は注意するしかないが、オヤジ戦車を見かけたら先に片付けよう。また、遠投の腕輪を装備していれば、遠距離攻撃も効く。

くさった西洋かぼちゃの怨霊が……!?

パコレプキン LV1

HP	27	EX	30
クラス			B

出現場所	10～13F
特徴	壁の中を通り抜けて移動してくる

パコレプキーナ LV2

HP	60	EX	250
クラス			B

出現場所	23～25F
特徴	壁の中を通り抜けて移動してくる

パコレプキング LV3

HP	60	EX	1500
クラス			B

特徴	壁の中を通り抜けて移動してくる

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

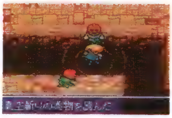
気まぐれだが攻撃力は高い

壁を通り抜け近寄ってくるパコレプキン。隣接しても攻撃してこないことがあるが、攻撃力は高いので油断は大敵。

▲壁の中からの卑怯な攻撃。

壁の中の敵に武器や杖は無効

壁の中にいる敵には、武器や杖は通用しない。どうしても通路で戦うしかない場合は、真空斬りの巻物などを使おう。



▲惜しいが、命を落とすよりは。

肉を手に入れた時は……？

壁の中も自由に移動可能な便利な肉

壁の中で元の姿に戻ると、移動不能に。移動しようとすると、１ターンに10ポイントづつダメージを受けるのだ。つるはしかアリの肉があれば助かる。

◀最短ルートで階段へGO！

●肉で変身後の特技

パコレプキン	ダンジョンの壁を通り抜けられる
パコレプキーナ	ダンジョンの壁を通り抜けられる
パコレプキング	ダンジョンの壁を通り抜けられる

攻略ワンポイントメモ

部屋の中央で倒す

壁を通り抜けられるパコレプキンと、壁際や通路で戦うのは圧倒的に不利。部屋の中央に誘導しよう。成仏の鎌が有効な敵だぞ。

いやしウサギ

ノーレベルアップモンスター

HP	6
EX	6
クラス	B
出現場所	10〜29F

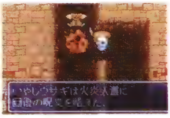
特徴&肉で変身後の特技

他のモンスターのHPを回復する。肉で変身後は、自分のHPを50回復することができる

こんな攻撃をしてくるゾ！ **傾向** と **対策** こうやって戦え！

他のモンスターのサポート役

他のモンスターと戦闘中に、ワープでそのモンスターのそばに出現、特殊能力でHPを回復させてしまう。



▲次で倒せるはずだったのに…。

邪魔されないように、先に倒す

真っ先に倒すか、かなしばりの杖やバクスイの巻物で動きを止めたい。通路で強敵の背後に出現されると最悪。

▲妖刀かまいたちで一緒に倒せ。

くねくねハニー

ノーレベルアップモンスター

HP	30
EX	40
クラス	B
出現場所	15〜16F

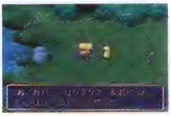
特徴&肉で変身後の特技

シレンのレベルを1レベルダウンさせる。肉で変身後は、相手モンスターのレベルを1レベルダウンさせられる

こんな攻撃をしてくるゾ！ **傾向** と **対策** こうやって戦え！

くねくね踊られたら悪夢……

くねくねハニーに近づかれ、接近戦になると、シレンを1レベルダウンさせる特殊攻撃をされてしまう。



▲レベルダウンは痛すぎ！

遠距離からの攻撃が定石

特殊攻撃を受けないように、矢や杖を使って遠距離から攻撃する。接近戦では、ドレインバスターが効果的だ。

▲離れていれば特殊攻撃しない。

誰でも見境なく攻撃する、好戦的なモンスター

キグニ族 LV1

HP	40
EX	45
クラス	B

出現場所	11〜13F
特　徴	シレンも仲間キャラもモンスターも区別せず、近寄ってきたものに無差別に攻撃をしかける

99までレベルアップ

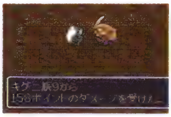
キグニ族には敵も味方も関係ない。近寄ってきたものに無差別攻撃をしかける暴れん坊モンスターだ。強いモンスターがいる場合や、モンスターの数が多い場合は、勝手にモンスターを倒してくれるが、倒したモンスターの数だけどんどんレベルアップするので、最後には手こずることになってしまう。フロア上で、キグニ族が大暴れしているメッセージが出たら、早めに倒しにいかないと、逃げ回るしか手はなくなるゾ！

◀厄介な敵を倒してくれるのはいいが…。

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

気付かぬうちに危険な存在に！

同フロアにいて、キグニ族が起きていると、勝手に戦闘しているのだ。出会った時には強敵になっていることも。


▲放置したツケが回ってくる。

装備不充分なら早めに始末

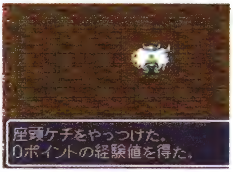
レベルアップする前に倒してしまうのが最善策。手遅れになった場合には、遠距離からの攻撃で対処するべし。

▲手におえなくなる前に倒す。

肉を手に入れた時は……？

混乱させられたときは便利かも？

無差別攻撃状態になるが、常に確実な攻撃ができる。混乱して対処できない時には食べるのもいい。ただし、しばらくの間は自由がきかず、元の姿には戻れないゾ！



▲仲間キャラを連れている場合、この肉を食べるのは厳禁。

●肉で変身後の特技

キグニ族	自分で操作できず、勝手に移動、勝手に攻撃

攻略ワンポイントメモ

おいしいとこ取り！

キグニ族に強力なモンスターの相手をさせる。両者のHPが減ったところに、自分の攻撃でとどめを。キグニ族のレベルアップを防ぎ、経験値も稼ぐ、一挙両得(いっきょりょうとく)作戦だ。

強烈な複数回攻撃

サーベルゲータ LV2

HP	40
EX	80
クラス	B

出現場所	15〜16F
特　徴	1ターンにつき、2回の攻撃をしてくる

LV1 ナイフゲータ

HP	7
EX	4
クラス	C
特徴	通常の1回攻撃のみ

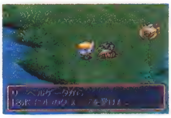
ブレイドゲータ LV3

HP	100
EX	1000
クラス	特A
特徴	1ターンにつき、3回攻撃をしてくる

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

2回攻撃で追い込まれる

連続攻撃で、あっと言う間にこちらのHPを削られてしまう。取り囲まれでもしたら大ピンチになるのは必至だ。



▲手数の多さに圧倒される。

キツイ時はレベルを下げろ!

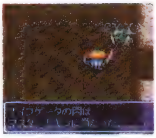
遠距離攻撃で先手を取るのがセオリー。不幸の杖があるなら、ナイフゲータにレベルダウンさせる手もある。

▲経験値は4しかもらえないが。

肉を手に入れた時は……？

攻撃回数が増えるオイシイ肉

攻撃回数が増えるので、当然食べるのが有効。ただ、敵としてのナイフゲータは、通常の1回攻撃なので、肉を強い敵に投げてもいい。



◀ナイフゲータの肉で危機脱出。

●肉で変身後の特技

ナイフゲータ	3回攻撃
サーベルゲータ	4回攻撃
ブレイドゲータ	5回攻撃

攻略ワンポイントメモ

HPが低いのが狙い目

HPが低いので、接近される前に弓矢で攻撃するのが基本。遠距離攻撃ができない場合は、必ず先手を取り、短いターンでカタをつけよう。

剣と盾の錆にご用心

ゲドロ

LV2

HP	35
EX	90
クラス	B

出現場所	15〜16F
特　徴	装備中の剣か盾を錆びさせる。攻撃を受けると分裂することもある

LV1 ミドロ

HP	12
EX	4
クラス	B
特徴	装備中の剣か盾を錆びさせる

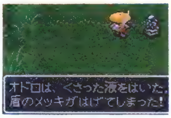
オドロ LV3

HP	60
EX	200
クラス	B
特徴	メッキをはがし錆びさせる。分裂する。合成を解く

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

剣と盾が錆びてしまう！

剣も盾も錆びさせてしまうイヤな相手。オドロは、メッキをはがすうえに合成した効果さえ解く。



▲メッキもきかないオドロ。

錆びたら困る装備をはずす

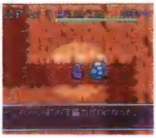
錆びない皮甲(ひこう)の盾などを装備して、素手で地道に戦おう。攻撃力や防御力が低いので大丈夫！

▲錆びてもいいものだけを装備。

肉を手に入れた時は……？

オドロやゲドロの肉は強敵相手に使え！

相手の守備を弱体化させたり、特技を封じたりできるので、守りの固いモンスターや、厄介(やっかい)な特殊能力のあるモンスターとの戦闘には重宝する。



◀ゲドロで相手守備力を０に！

●肉で変身後の特技

ミドロ	モンスターの守備力を低くする
ゲドロ	モンスターの守備力を０にする
オドロ	モンスターの特技を封じる

攻略ワンポイントメモ

分裂させて経験値稼ぎ

攻撃しては分裂(ぶんれつ)の繰り返して、経験値を稼ごう。メッキしていないか、錆よけの腕輪がないときは当然、素手で攻撃だ。

とにかくカタイ連中

ギャザー

LV1

HP	50
EX	135
クラス	B

出現場所	15〜16F
特　徴	通常攻撃のみ

LV2 キラーギャザー

HP	60
EX	500
クラス	A
特徴	通常攻撃のみ

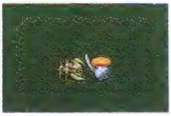
ヘルギャザー LV3

HP	120
EX	2000
クラス	特A
特徴	通常攻撃のみ

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

堅くてしぶとい嫌なヤツ

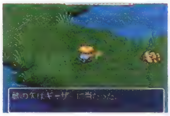
とにかく堅いので、接近戦では何ターンもかかってしまい、自分が受けるダメージがしだいに蓄積してくる。



▲ばかにならない蓄積ダメージ。

遠距離攻撃で、先にダメージを！

接近してからの戦いが長引かないように、まず遠距離から矢などで攻撃し、充分にダメージを与えておこう。

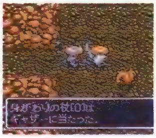


▲接近戦に備えて先に矢で一撃。

肉を手に入れた時は……？

しぶとさを活かして身代わりとして使う

特殊能力がないので、変身するメリットはあまりない。他のモンスターに肉を投げ変身させたうえで、身がわりの杖を使えば、頑丈(がんじょう)な身代わりになる。



◀頑丈な身代わりで時間稼ぎだ。

●肉で変身後の特技

ギャザー	特殊能力なし
キラーギャザー	特殊能力なし
ヘルギャザー	特殊能力なし

攻略ワンポイントメモ

地味な戦いを覚悟せよ

しぶといモンスターだが、基本的な攻撃しかしかけてこないので回復の基本、弟切草(おとぎりそう)を片手にひたすらたたき続け、勝利を得よう！

力を吸い取る極悪虫

吸引幼虫

LV1

HP	40
EX	30
クラス	B

出現場所	15~16F
特　徴	力の最大値を1ポイント下げる

LV2 吸引虫

HP	40
EX	50
クラス	B
特徴	力の最大値を2ポイント下げる

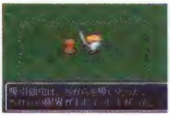
LV3 吸引成虫

HP	80
EX	500
クラス	A
特徴	力の最大値を3ポイント下げる

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

力の最大値を下げられる!!

接近戦では､｢ちから｣を吸い取られて、最大値が下がってしまう。現在値ではなく最大値だけに痛すぎる。



▲力を吸い取るろくでもない虫。

特殊攻撃される可能性を下げる

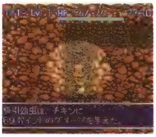
特殊攻撃をなるべく受けないために、接近戦はとどめの一撃だけにしたいところ。先に矢や杖で攻撃しておこう。

▲遠距離攻撃で弱らせておく。

肉を手に入れた時は……？

強敵の攻撃力を下げてやれ!!

攻撃相手の攻撃力を下げることができる。ただし、ちからを吸い取ったといっても、自分の「ちから」の最大値を上げられるわけではない。



◀こんなのに変身してもなぁ…。

●肉で変身後の特技

吸引幼虫	相手の攻撃力を下げる
吸引虫	相手の攻撃力を半分にする
吸引成虫	相手の攻撃力を1にする

攻略ワンポイントメモ

確実にしとめる武器は？

吸引虫系の敵に対して一撃必殺になる武器は、1ツ目殺しやドレインバスター。吸引成虫に対しても、一撃とまではいかないものの効果は抜群。

痛恨の一撃が怖いゾ

ミノタウロス LV2

HP	45
EX	300
クラス	A

出現場所	17〜20F
特　徴	痛恨の一撃を出す

LV1 タウロス

HP	12
EX	15
クラス	C
特徴	痛恨の一撃を出す

メガタウロス LV3

HP	100
EX	1200
クラス	特A
特徴	痛恨の一撃を出す

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

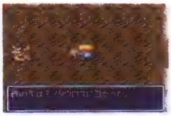
最後の最後まで油断できない

時おり見せる痛恨の一撃がくせもの。どれだけ追いつめても、この1発で冒険が台無しなんてことになりかねない。

▲死闘の果ての痛恨の一撃！

遠距離攻撃して有利な状況に!

痛恨の一撃の連続という最悪の状況だけは避けたい。先に矢や杖でダメージを与えてから接近し、1発で決めよう。



▲接近戦は極力避けるべし。

肉を手に入れた時は……？

起死回生になることを期待して肉を食う

追いつめられた状況で、一か八かで肉を食べ、会心の一撃に期待する程度か。確実に出るわけではないので、あまり便利とはいえない。

◀会心の一撃が出るかは時の運。

●肉で変身後の特技

タウロス	会心の一撃
ミノタウロス	会心の一撃
メガタウロス	会心の一撃

攻略ワンポイントメモ

斧を入手しよう！

痛恨の一撃が怖いので、できれば戦いたくはない相手。だが、倒すと会心の一撃が出やすい強力な武器・ミノタウロスの斧を残すことがあるのだ！

腹を満たす食料チキン

マスターチキン LV2

HP	50
EX	400
クラス	A

出現場所	17～20F
特　徴	通常攻撃のみ。一定ダメージで、レベルが下がる

LV1 チキン

HP	4
EX	200
クラス	C
特徴	2倍速移動でシレンから逃げ回る

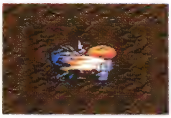
グレートチキン LV3

HP	90
EX	1000
クラス	特A
特徴	2倍速、2回攻撃。一定ダメージでチキンに

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

鋼の腕から2回攻撃

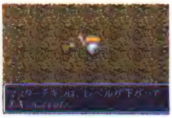
グレートチキンにレベルアップすると、2回攻撃してくるようになるので、あなどると痛い目にあうぞ。



▲相当に手強い、グレートチキン。

経験値を損するな！

途中でチキンになられると、そのチキンを倒さない限り、経験値はもらえない。逃げ出すチキンは矢で確実に倒そう。



▲倒す前に、チキンに早変わり。

肉を手に入れた時は……？

何かと便利に使えるチキンの肉

チキンの肉は、食べると大きいおにぎりの効果が。強いモンスターに投げてチキンにしてもよい。グレートチキンの肉は、いざというときの脱出用。

◀食べてもおいしいチキンの肉。

●肉で変身後の特技

チキン	2倍速、満腹度＋100
マスターチキン	なし
グレートチキン	2倍速

攻略ワンポイントメモ

逃げ出すチキンを倒せ

攻撃途中でチキンになられてしまうと、経験値が200に下がってしまう。チキンにならないように、会心の腕輪やミノタウロスの斧などを利用したい。

姿を消したまま忍びよる悪魔

エーテルデビル

ノーレベルアップモンスター

HP	50
EX	50
クラス	B

出現場所	17～26F
特　徴	姿を消した状態でやってきて、攻撃をしかけてくる。杖で攻撃すると、すべて跳ね返ってくる

見えないために倒しにくいヤツ

攻撃力、防御力ともにそれほど高くはないが、姿を見ることができないので、かなりてこずることになる。しかも杖での攻撃も無効。それどころか、杖の効果が反射してシレンに戻ってくるという厄介な相手なのだ。ただし、その行動はかなり気まぐれ。シレンを見つけても向かってこないこともあるし、隣接しても攻撃してくるとは限らない。めぐすり草やあかりの巻物など、姿を見極めるアイテムがない時は、相手にしないのも手だ。

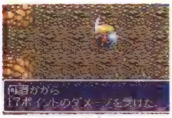
▲へたに杖を使ってしまうと、自分がピンチになる。

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

突然、何者かから攻撃が！

近くにモンスターがいないのに攻撃を受けた！

これは、透明状態で接近してきた、エーテルデビルの攻撃だ。



▲卑怯な不意討ちをしてくる。

敵が見えないと勝負にならない

出現フロアに入ったらすぐに、めぐすり草かあかりの巻物で姿が見えるようにしておくのがベストなのだ。

▲めぐすり草で実体化させる。

肉を手に入れた時は……？

モンスターに発見されない透明人間

姿を消して透明人間になれる。モンスターに発見されないので、相手からの反撃を受けずに、一方的に倒すことができたり、安全に脱出できたりする、お得な肉。

▲画面からも姿を消してしまうが、中央にいるのだ。

●肉で変身後の特技

エーテルデビル	透明化してモンスターから見えなくなる

攻略ワンポイントメモ

通路誘導で位置を特定

部屋内で襲われ、実体化させられないときは、通路の入口に戻り、部屋内に向かって剣を振り続けよう。妖刀かまいたちがあれば便利だし、成仏の鎌は効力がある。

1ツ目の催眠術野郎

スーパーゲイズ LV2

HP	51
EX	300
クラス	A

出現場所	21～24F
特　徴	催眠術をかけて、アイテムを使わせる

LV1 ゲイズ

HP	20
EX	15
クラス	C
特徴	催眠術をかけて、アイテムを使わせる

ハイパーゲイズ LV3

HP	110
EX	2000
クラス	特A
特徴	催眠術をかけて、アイテムを使わせる

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

おいおい、勝手にそんなことを！

コイツの催眠術にかかると、もう大変！　シレンは無意味に巻物を使ったり、装備をはずしたりしてしまうのだ。

▲まともな操作が不能なまま…。

アイテムは壺の中に隠しておく

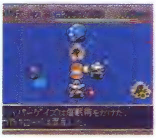
アイテムをムダに消費させられないように、壺の中へ収納。逆に、真空斬りの巻物などを出しておくのもいい。

▲術をかけられる前に対策を。

肉を手に入れた時は……？

ピンチのときに敵を混乱させて逃げのびる

モンスターを混乱させられるが、攻撃が自分に向かうこともあり、危険をともなう。だが、危機から脱出するための、時間稼ぎには使える。



◀混乱させたら、さっさと逃げ出す。

●肉で変身後の特技

ゲイズ	モンスターを混乱させられる
スーパーゲイズ	モンスターを混乱させられる
ハイパーゲイズ	モンスターを混乱させられる

攻略ワンポイントメモ

接近戦なら催眠術対策を

アイテムを使い、離れた間合いで戦うべき。接近して戦うなら、相手の呪文を反射するやまびこの盾と、1ツ目殺しは欲しいところだ。

モンスターを呼ぶ召喚師

シューベル LV1

HP 20	EX 50
クラス	C

出現場所	21〜25F
特徴	モンスターLV1を1匹召喚する

メンベルス LV2

HP 30	EX 300
クラス	B

出現場所	21〜25F
特徴	モンスターLV2を1匹召喚する

ベルトーベン LV3

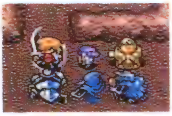
HP 70	EX 1000
クラス	A

特徴	モンスターLV3を2〜3匹召喚する

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

続々と強いモンスターが出現！

シューベルの召喚する敵は、LV1なのでまぁ安心。だが、メンベルスの召喚するLV2の敵には強いヤツがいる。



▲こうなると、かなりピンチ。

先手必勝で勝負する

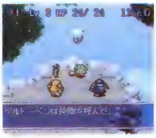
出現したら、召喚するスキを与えず、かなしばりの杖で固めて放置するか特殊攻撃を封じ込めて一気に倒そう。

▲召喚される前に一撃必殺。

肉を手に入れた時は……？

モンスターを召喚できるが……

食べれば、モンスターを召喚できる。しかし、呼び出したモンスターは敵に回るので、メンベルスやベルトーベンの肉では危険度が高いぞ。



◀準備を整えてから肉を食べる。

●肉で変身後の特技

シューベル	モンスターLV1を1匹召喚
メンベルス	モンスターLV2を1匹召喚
ベルトーベン	モンスターLV3を2〜3匹召喚

攻略ワンポイントメモ

隣接しないと召喚しないゾ！

モンスターを召喚するのは、シレンと隣接したときだけ。そこで、ふきとばしの杖などを活用して距離をあけ、召喚前に遠距離から矢で倒そう。

強烈な体当り攻撃

マッドレムラス LV2

HP	70
EX	1100
クラス	A

出現場所	27〜29F
特　徴	体当りでシレンを突き飛ばし、転ばせてアイテムをばらまかせる

LV1 ドレムラス

HP	45
EX	100
クラス	B
特徴	シレンを転ばせる

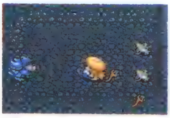
ハードレムラス LV3

HP	130
EX	2000
クラス	A
特徴	シレンを突き飛ばし、転ばせる

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

体当りで転ばされる

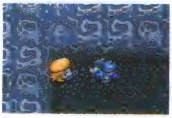
特殊攻撃を受けると、転んでしまい、転び石と同じように、未装備のアイテムや矢を、地面にばらまいてしまう。



▲壺を落として割ったら最悪だ。

ばらまく場所がなければ安全

転ばされる先にスペースがなければ、アイテムをばらまくことはない。つまり、壁を背にして戦えばいいのだ。



▲これで、転ばされても大丈夫。

肉を手に入れた時は……？

安全だが、地道で時間のかかる体当り攻撃

ふきとばしの杖と同様の特殊能力を持つ。他に敵がいないなら、接近してきた敵を突き飛ばして地道に攻撃していけば、ノーダメージで倒せる。

◀時間はかかるが安全な戦い。

●肉で変身後の特技

ドレムラス	突き飛ばし
マッドレムラス	突き飛ばし
ハードレムラス	突き飛ばし

攻略ワンポイントメモ

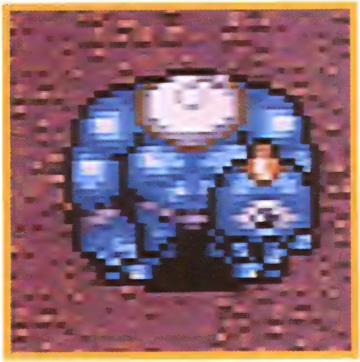
用心して遠距離攻撃

守備力が高いうえに攻撃力もある。マッドレムラス以上に突き飛ばされた時にはダメージも大きい。先手の遠距離攻撃を心がけよう。

頭突きの威力は強烈！

チェインヘッド LV2

HP	60
EX	500
クラス	B



出現場所	21～24F
特　徴	通常攻撃のみ

LV1 アイアンヘッド

HP	15
EX	20
クラス	C
特徴	通常攻撃のみ

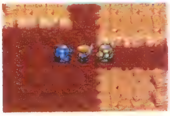
ギガヘッド LV3

HP	65
EX	1200
クラス	特A
特徴	通常攻撃のみ

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

通常攻撃のみだが強いゾ！

攻撃力、防御力ともに高いが、特殊攻撃をしてこない点はありがたい。それでもギガヘッドになるとかなり強力だ。



▲一度に複数相手はツライ。

1ツ目殺しで攻撃だ

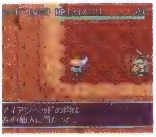
攻撃力が高いので遠距離攻撃＋最後の一撃作戦でいくべきだ。一つ目のモンスターなので、1ツ目殺しが有効だ。

▲1ツ目殺しを装備して戦え。

肉を手に入れた時は……？

食糧として使おう

通常攻撃しかできないし、肉で変身してもシレンの「ちから」がベースになるため、高い攻撃力は受け継がれない。食糧にするのが一番だろう。



◀より強い敵に投げる手も……。

●肉で変身後の特技

アイアンヘッド	通常攻撃のみ
チェインヘッド	通常攻撃のみ
ギガヘッド	通常攻撃のみ

攻略ワンポイントメモ

普通の攻撃で大丈夫！

後半に出て来るモンスターにしては珍しく、まっとうな通常攻撃しかしてこない。ただ、それだけに攻撃力が高いので、HPには気をつけよう。

装備を飛ばすイヤなヤツ

クロムアーマー LV2

HP	65
EX	650
クラス	B

出現場所	23〜25F
特　徴	装備している剣や盾を、弾き飛ばす

LV1 セルアーマー

HP	20
EX	30
クラス	B
特徴	装備している剣を弾き飛ばす

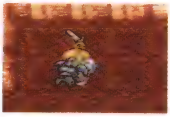
チタンアーマー LV3

HP	80
EX	1200
クラス	特A
特徴	装備している剣や盾や腕輪を弾き飛ばす

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

シレンの装備を弾き飛ばす

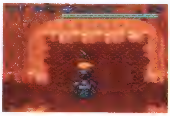
隣に行くと、シレンの装備を弾き飛ばしてしまう。呪(のろ)われていても関係ない。はずれた装備は壁まで飛んでいく。



▲呪われた装備がはずれた!?

成仏の鎌に弱いということは…

実は成仏(じょうぶつ)の鎌(かま)に弱い。ということは、薬草や弟(おと)切草(ぎりそう)を投げてもダメージを与える効果があるということにもなる。

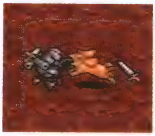


▲武器なしになったら薬草攻撃!

肉を手に入れた時は……？

モンスターから装備をいただいてしまおう!

敵の持っている剣などを弾き飛ばすことが可能。いろいろな装備をいただいてしまおう。チタンアーマーなら腕輪まで集められて、さらにお得だ。



◀武器や盾は集め放題！

●肉で変身後の特技

セルアーマー	盾が必ず手に入る
クロムアーマー	剣か盾が必ず手に入る
チタンアーマー	剣か盾か腕輪が必ず手に入る

攻略ワンポイントメモ

壁を背にして戦え！

飛ばされた盾などの先に敵がいたり、水脈があったりすると大切な装備がなくなってしまう。壁を背にすれば安心だ。

通路にまで罠を作るトラップロボ

カラクロイド

ノーレベルアップモンスター

HP	50
EX	250
クラス	B

出現場所	21～23F
特　徴	2倍速で移動する。時々、停止してトラップを作る

罠作りに励むチョット変なヤツ

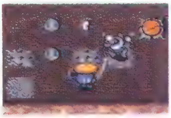
他のモンスターとは違い、カラクロイドの特殊能力はトラップの作成。2倍速で移動しながらフロア内のあちこちで作成したトラップに、シレンを引っかけようとする。だが、カラクロイドの作るトラップは、通常のものとは違い、はじめから見える状態になっているので、注意していればかわすことは難しくない。問題は通路にもトラップを作られてしまうこと。放っておくと安全な行動経路が、どんどん減っていってしまうゾ！

▲せっせと地面にトラップをしかけていく。

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

陰険にトラップを増殖させる

フロアを動き回って、どんどんトラップを増やしてしまう。さらに攻撃もしてくる、イヤなロボットだ。



▲立ち止まって罠を作っている。

とにかく見つけたら、すぐ攻撃

トラップを作り上げるたびに停止するので、たくさん作られてしまう前に、停止する瞬間を逃さず攻撃しよう。

▲これ以上罠を増やさせない。

肉を手に入れた時は……？

トラップを作ってモンスターを引っかけよう

肉で変身中は、トラップにかからなくなり、逆にモンスターがかかるようになる。ただし、パコレプキン系などの浮いてるモンスターはかからないので、要注意。

▲いつもやられてばかりなので、復讐してやれ。

●肉で変身後の特技

カラクロイド	2倍速移動。トラップを作成して敵を引っかける

攻略ワンポイントメモ

大部屋の巻物で罠回避

トラップを作られすぎて、通れない通路が増えたら、大部屋の巻物を使って、全体を1部屋にしてしまう手がある。これなら、通行ルートが確実に確保できる。

HPへの特殊な呪文攻撃に気を付けろ！

みの仙人 LV2

HP	65
EX	150
クラス	A

出現場所	23～25F
特　徴	同じ部屋の一直線上にいるとき、HPへの特殊な呪文攻撃をする

LV1 きり仙人

HP	30
EX	30
クラス	B
特徴	隣接位置にいるとき、HPへの特殊呪文攻撃

かすみ仙人 LV3

HP	90
EX	1000
クラス	A
特徴	同一部屋内にいるとき、HPへの特殊呪文攻撃

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

どんどんHPが減っていく

呪文でHPに特殊攻撃をしてくる。まず1回目はHPが回復しなくなる。2回目は1ターンに1ポイントずつ減り出す。

▲HPゲージが黄色になる。

やまびこの盾で防御する

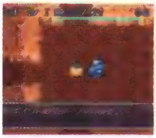
やまびこの盾を装備しておけば、呪文を反射させて仙人の攻撃を防ぐことができる。接近して一気に倒せ。

▲反射させれば呪文は恐くない。

肉を手に入れた時は……？

敵のHPを半減させる特殊攻撃が使える！

どんなにHPの高いモンスターでも、この肉を使えば、HPを一気に半減させられるぞ。半分か1／4まで下げて一気にたたいてしまおう。



◀半分のHPになれば楽になる。

●肉で変身後の特技

きり仙人	隣接した相手のHPを半減させる
みの仙人	隣接した相手のHPを半減させる
かすみ仙人	隣接した相手のHPを半減させる

攻略ワンポイントメモ

短期決戦で撃破してしまう

敵の呪文の効果は、しばらくすればなくなる。それを見越して、接近して短期決戦で倒そう。みの仙人なら、ジグザグに接近する歩行が有効だ。

潜り込み移動してくる

ドラゴンヘッド LV2

HP	75
EX	500
クラス	B

出現場所	27～29F
特　徴	シレンの下へ潜り、通り抜けて、回り込んでくる

LV1 とおせんりゅう

HP	12
EX	8
クラス	C
特徴	シレンの下へ潜り、通り抜けて、回り込む

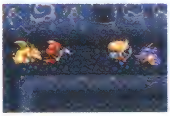
スルードラゴン LV3

HP	80
EX	1000
クラス	A
特徴	シレンの下へ潜り、通り抜けて、回り込む

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

他の敵とサンドイッチ攻撃

他の敵がドラゴンヘッドの背後から加勢に来たときに、地中へ潜り、シレンを通り抜けはさみ撃ちしようとする。



▲はさみ撃ちで攻撃してくる。

通路の角で個別に撃破する

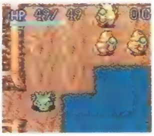
シレンをはさんで反対側が空いていない直角コーナーなどが狙い目。こういう地形に誘い込んで個別に倒そう。

▲これなら順番に倒していける。

肉を手に入れた時は……？

移動が速いので逃げるのに便利

1ブロック潜って抜けて、1ターンで2ブロック移動ができる。歩いて通れない地形を近道することもできるが、壁は潜って抜けられない。



◀倍速で移動するのと同じ。

●肉で変身後の特技

とおせんりゅう	1ブロックを潜って抜け、距離2の移動が可能
ドラゴンヘッド	1ブロックを潜って抜け、距離2の移動が可能
スルードラゴン	1ブロックを潜って抜け、距離2の移動が可能

攻略ワンポイントメモ

ドラゴンキラーで一撃

攻撃力はあるが、意外と防御力が低いのが救い。ドラゴン系モンスターなので、ドラゴンキラーを装備しておけば、倒すのはかなり楽だ。

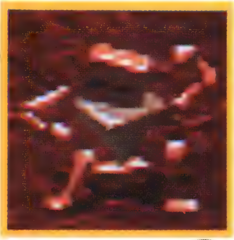
「ハラヘリー」を唱える！
おどるポリゴン LV2

HP	80
EX	400
クラス	B

出現場所	23〜25F
特徴	正面に回り込んで、満腹度を30%下げる呪文を唱える

LV1 まわるポリゴン

HP	20
EX	5
クラス	C
特徴	正面に回り込んで、満腹度を10%下げてくる



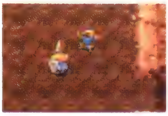
うたうポリゴン LV3

HP	80
EX	1200
クラス	A
特徴	正面に回り込んで、最大満腹度を10%下げる

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

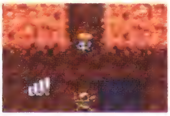
正面に回って満腹度を下げる

横から回り込む空間のある部屋の中では、ポリゴン系は常に進行方向に先回りして、満腹度を下げようとしてくる。


▲出たぁ〜、恐怖の「ハラヘリー！」

近寄ってこない動きかたをする

一歩足を踏み入れた部屋にポリゴン系がいた場合は、すかさず入口に一歩戻れば、前に回り込まれることはない。


▲入口で角度が合えば矢で攻撃。

肉を手に入れた時は……？

手っとり早くお腹を満たす

ポリゴン系の肉があれば、満腹度や最大満腹度を増やすことができる。モンスターを金縛りにしておいて、どんどん満腹度を上げよう。

◀おにぎりなしでも満腹になる。

●肉で変身後の特技

まわるポリゴン	敵モンスターに呪文を唱え、満腹度が10%上昇する
おどるポリゴン	敵モンスターに呪文を唱え、満腹度が30%上昇する
うたうポリゴン	敵モンスターに呪文を唱え、最大満腹度が10%上昇する

攻略ワンポイントメモ

遠投の腕輪を活用する

攻撃には、ドレインバスターが効果的。眠っているポリゴン系なら、位置を合わせて遠投の腕輪で部屋の外から攻撃すれば面倒がなくていい。

火炎放射で襲ってくる
ドラゴン LV1

HP	90
EX	2500
クラス	A

出現場所	27～29F
特　徴	周囲８方向のうちの１方向に、ダメージ30の直進する炎を吐く

LV2 スカイドラゴン

HP	100
EX	5000
クラス	特A
特徴	同一部屋内でダメージ40の自動追尾火炎放射

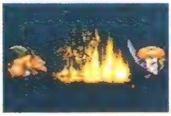
アークドラゴン LV3

HP	120
EX	8000
クラス	特A
特徴	ダメージ50のフロア内完全自動追尾火炎放射

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

遠距離からの炎の攻撃は強力だ！

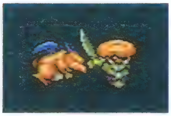
ドラゴンは、遠距離から火炎で攻撃してくる。LV２やLV３だと自動追尾する炎なので、なおさら厄介（やっかい）。



▲直線上に並ぶと炎の攻撃が！

対ドラゴン用のフル装備で挑め！

ドラゴンキラーを装備し、盾もドラゴンシールドでダメージを半減させる。それでもLV２以上だとツライ。

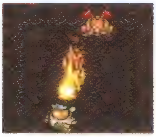


▲経験値も高いのでガンバレ！

肉を手に入れた時は……？

火炎は最強の遠距離攻撃だ！

強力な火炎攻撃が使える。肉は高値で売れるので大金を稼ぐこともできるが、それではもったいない。やはり、いざというときの攻撃に使おう。



◀一撃必殺の遠距離攻撃。

●肉で変身後の特技

ドラゴン	正面方向に直線火炎放射
スカイドラゴン	同じ空間内の敵に自動追尾火炎放射
アークドラゴン	正面90度内の最短の敵に壁貫通自動追尾火炎放射

攻略ワンポイントメモ

アイテムは惜しむな！

レベルアップされると手におえない。炎のまきぞえで運悪く他の敵が倒されてしまったら、かなしばりの杖などで動きを止めるのが上策だ。

アイテムに化けてるヤツがいる

ンドゥバ

LV1

HP	50
EX	12
クラス	B

出現場所	ダンジョン内のショップ
特　徴	アイテムや階段に化けて潜んでいる

LV2 ンドゥルー

HP	50
EX	250
クラス	B
特徴	アイテムや階段に化けて潜んでいる

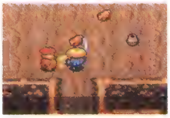
ンバマ LV3

HP	50
EX	500
クラス	B
特徴	アイテムや階段に化けて潜んでいる

こんな攻撃をしてくるゾ！ 傾向 と 対策 こうやって戦え！

アイテムを取ろうとすると…

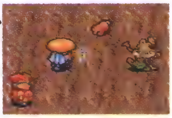
ダンジョン内のショップの中には、並んでいるアイテムや階段に化けたンドゥバが潜んでいるかも。気を付けよう。



▲肉ばかりの店になぜ壺が？

にせのアイテムを見破れ！

あかりの巻物を使えば、化けているンドゥバを見破れる。化けているままのンドゥバを攻撃することはできない。

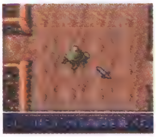


▲見えていれば戦いの準備OK。

肉を手に入れた時は……？

動きまわる強力モンスターをやりすごす

ンドゥバがアイテムに化けて潜んでいたように、シレンがアイテムに化けることで、まともに戦いたくない強い敵をうまくやり過ごすことができる。



◀モンスターは気が付かない。

●肉で変身後の特技

ンドゥバ	アイテムに化けてやり過ごせる
ンドゥルー	アイテムに化けてやり過ごせる
ンバマ	アイテムに化けてやり過ごせる

攻略ワンポイントメモ

ショップ内も油断大敵

ショップは安全地帯だと思うと、ンドゥバの思うツボ。うかつに、HPの低い状態で、売っているアイテムのチェックをしないように。

最後にシレンを待ち受けるものとは!?

数々の強敵を打ち倒していくシレンを最後に待ち受ける強敵とはどんなヤツなのだろうか？　黄金をむしばみ、地獄の糸で「黄金のコンドル」を封印したという伝説の怪物は、その大きさ、強さともに冒険の最後を締めくくるにふさわしい強敵。ウワサではかなり巨大なモンスターらしい。いくらシレンが強くなっていても、簡単には倒せないはずだ！

だが、こいつを早く倒さなければこれに間に合わないゾ！

ジャーン

クリアアップキャンペーン
のお知らせ

見事、「黄金のコンドル」の封印を解くことができると、風来日記にコンドルマークが現れる。この画面写真を撮ってゲームの取扱説明書についている応募券を貼り、チュンソフトに送ろう！　先着3000名に名前と通しナンバー入りの金色に輝く「風来人手形」が当たるゾ!!

先着3000名に「風来人手形」をプレゼントするマム〜！

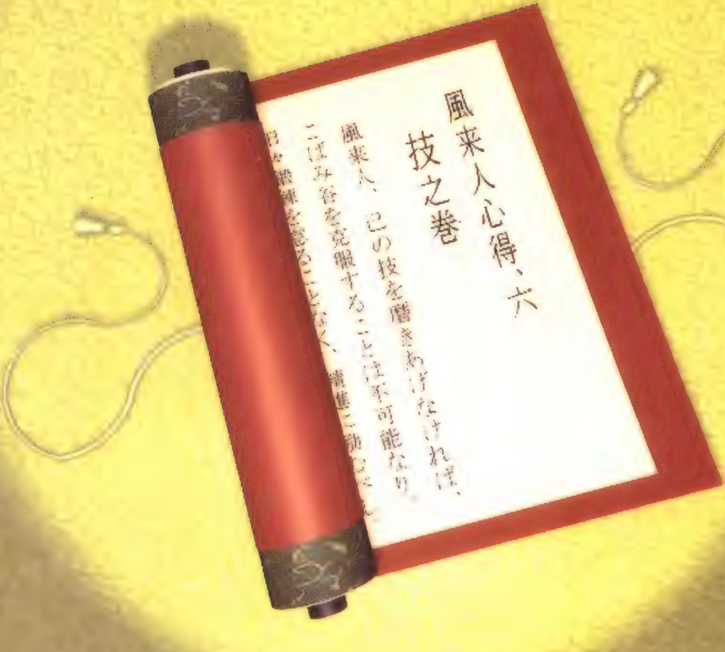
応　募　先

〒160 東京都新宿区新宿6-24-20
丸増新宿ビル10F
チュンソフト「シレンプレゼント」係

※プレゼントの応募方法についての詳細は、ゲームの取扱説明書をご覧ください。また、応募状況などのお問い合わせにはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

風来人心得、六

技之巻



風来人 指南之書 巻の壱

空腹時対処法

腹が減っては戦にならぬ。いくらいい武器や盾があろうとも、満腹度が０％になって餓死してしまうと、元も子もないぞ。

空腹の対処の前にまず食糧確保を考えよ！

先のことを考え、おにぎりの確保しやすいフロアで、ある程度おにぎりを手に入れておこう。おすすめなのは、妖怪にぎり変化のいる３〜６Ｆだ。袋とじ（→P188）の奥義を読もう。

▲いくつか、おにぎりを確保して、保存の壺に入れておく。冒険には、おにぎりのストックが必要なのだ。

▲不要なアイテムだけを持って、妖怪にぎり変化におにぎりに変えてもらい、おにぎり確保だ。

基本はぴーたんを倒してのおにぎり確保だ!!

５〜14F、17〜19Fのフロアには、別名〝動くおにぎり〟のぴーたんや逃げピータンが出現する。逃げ足が早くて始末に少々手こずるが、空腹になる前に倒して、おにぎりを確保しよう。

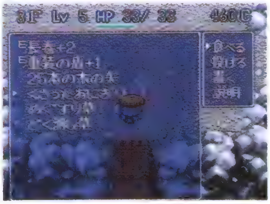
▲逃げピータンやぴーたんは、シレンが倒そうとすると面倒だが、仲間キャラに倒してもらえば簡単。

▲シレンだけでぴーたんを倒す場合、隅に追いつめるか、矢を放って倒すべし。

いざとなればこんな技もあるゾ!!

おにぎりが確保できない状態でも、雑草を食べて食いつなぐことができる。また、餓死するよりはマシなので、覚悟を決めて、あえてくさったおにぎりを食べてみることも必要だ。

▲畠荒らしがいれば、雑草は手に入る。たかが雑草と侮るなかれ。空腹の時はありがたいものだ。



▲ちからをダウンさせないために、くさったおにぎりは、できれば、どく消し草がある時食べたいもの。

それでもどうにもならなくなった時は…

食べられるものはとにかく口の中へ。困った時の巻物に賭ける手も……。

◆満腹度を＋にする要素◆
①各種おにぎり
②草は５％、肉は10％
③困った時の巻物は、満腹度０％なら、100％分だけ回復（→P93）

▲弟切草を食べるならHPが減り始めても、できる限りギリギリまで粘る。ターン数が稼げるぞ。

▲困った時の巻物は、他の条件に気をつけて、満腹度が０％を切ってから読むようにしよう。

隠し部屋発見術

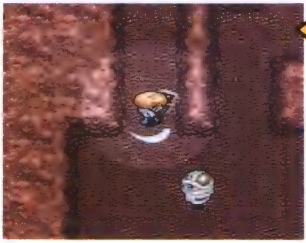
ダンジョン内には、見た目は普通の壁や柱と変わらないが、たたくと崩れる壁や柱がある。崩れる柱の中にはアイテムやお金が埋まっていることが多いぞ。

ムムッ！　なぜ壁の中にモンスターがいるのだ？

壁ぎわを歩いていて、ふと壁の中を見ると、壁を通過できないはずのモンスターがなぜか壁の中に！　冒険中に、こんな謎の場所を見つけることがある。いったいこの壁の中はどうなっているのだろうか？

◀壁の中にモンスターがいる、怪しすぎる場所だ。付近の壁を念入りに調べてみるとするか。

何と隠し通路があったのか！



▶怪しそうな壁をたたいてみると、壁が崩れて隠し部屋への通路ができた。

実は、見た目は普通の壁なのに、たたくと崩れてしまう壁があり、この崩れる壁で埋め隠されている通路や部屋があるのだ。隠し通路は一撃で直線上の部分がすべて崩れて普通の通路になり、隠し部屋は一撃で部屋全体が崩れて普通の部屋になる。

隠し柱の中にもアイテムが隠れていたりするゾ！

崩れる壁と同様に、たたくと崩れる柱＝隠し柱がある。この柱の中にアイテムやお金が隠されていることがあるが、モンスターが潜んでいることもあるぞ。また、ンドゥバがアイテムやお金に化けていることもあるので注意しよう。

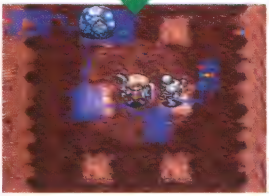
◀縦横に規則的に並んだ柱が怪しい。たたいてみると、やっぱり隠し柱で、中にはアイテムがあった！

他にもこんな方法が

めぐすり草を使う

▲壁や柱は崩れないが、柱の中にいる敵の姿は見える。アイテムに化けているンドゥバは見えない。

透視の腕輪を使う



▲壁や柱は崩れないが、柱の中にいる敵の姿は見える。アイテムは見えないがマップでわかる。

あかりの巻物を使う

▲壁や柱が自動的に崩れ、柱の中の敵やアイテムが現れる。ンドゥバも実体化して見える。

風来人
指南之書
巻の参

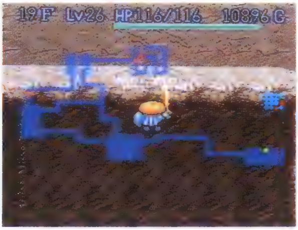
金銭倹約術

イベントでお金を支払ったり、店でアイテムを購入したり……。生きていくのにお金がかかるのは“こばみ谷”でも同じこと。金銭倹約は世の常なのだ。

埋蔵金やアイテムを発見して侵入すべし

◇発見法◇

歩き回っていると、いくつものアイテムが落ちている、周囲を水に囲まれた部屋を見つけることがある。それがアイテム部屋だ。また、あかりの巻物や透視の腕輪を使ってマップを見ると、アイテム部屋に似ているが、行くルートのわからない部屋が見つかることがある。これが埋蔵(まいぞう)金(きん)なのである。お金がいっぱい落ちているぞ。

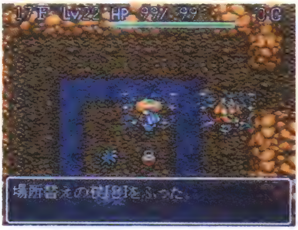


◀ムッ、マップ上にアイテム密集地帯が！ なんともおいしそうな場所があるもんだ。

▼これがその部屋。ギタンがざくざくと本当においしい場所だ。どうやって行くんだぁ〜!?

◇侵入法◇

アイテム部屋の水脈の中へ行くには、中に敵がいるなら、場所替えの杖で侵入。盗むだけならトドの壺も使える。完全密室の埋蔵金のある場所へは、バネの罠を見つけて侵入する。基本はつるはしだが隠し部屋へ行くためのテクニックも使えるし、大部屋の巻物を使う手もある。他にも、遠投の腕輪の応用技も使えるぞ（→P186）。



◀位置を合わせ杖を振り、中のモンスターと場所替え。楽々、アイテム部屋に侵入だ。

▼めぐすり草を飲んでバネを探す。あとは、埋蔵金のもとに飛べるかどうかだが……。

◇脱出法◇

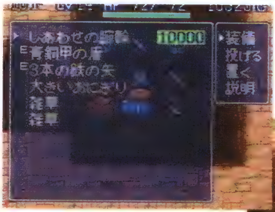
侵入したら、まずアイテムやお金の番をしている敵に注意。冷静な対処でなぎ倒し、お宝を全部頂こう。拾うものを拾ったら、次は脱出だが、どうやって？という心配は無用。アイテム部屋には必ず脱出用のバネのトラップがあるはずだからだ。つるはしやアリの肉で通路を作った場合は、その通路から悠々と脱出してもいいだろう。

◀お金やアイテムを頂いたあとは、バネでビヨーンと脱出。侵入とは違ってお手軽なのだ。

▼通路を掘って侵入したのなら、着地先のわからないバネより通路のほうが安全かも。

店では、タダで使えるものは使うべし

　アイテムを購入する以外に、すてきな店の活用法がある。名付けて〝秘技タダで使いたい放題の技〟だ！　売っているアイテムの中には、装備してるだけで効果を発揮するスグレモノがある。きわめつけは「しあわせの腕輪」。装備して歩き回るだけで、どんどんレベルが上がっていくという代物だ。もし、店で売ってるのを発見したら、装備して店内で足踏みを続けてみよう。そして満足いくまでレベルアップさせたら、腕輪をはずして元へ戻す。知らん顔で出ていけば、店主も何事もなかったかのごとく、気持ちよくシレンを送り出してくれるのだ。倹約の知恵が勝つ！



◀ラッキー！　「しあわせの腕輪」を売っていた。さっそく装備してレベルアップさせせよう。

▶店主が入口を封鎖して、店内は安全地帯になる。敵の攻撃も避けられて、一石二鳥だ。

◀腕輪を置いて、店の外に出る。入口を封鎖してる店主とは話をしないといけないが、別に金を払えとはいってこないぞ。

しかし…

アイテムを店外に持ち出すと、泥棒(どろぼう)になってしまうぞ！

　店内で使いたい放題をやらかしても文句を言わない店主だが、大事な商品を盗まれるとなると話は別。泥棒しようとするヤツには、容赦なく強力な攻撃をしてくる。万一、店外にアイテムを持ち出せたとしても、今度は「泥棒!!」という声に反応して盗賊番や番犬が追跡してくるぞ。

◀杖を振って攻撃すれば、店主をかわして店外に出ることはできる。しかし、そう簡単に、こんな非道なことが許されるわけではないぞ。

▶店外に出た途端に、「泥棒!!」という叫び。盗賊番や番犬がぞくぞくと現れ、不届き者を攻撃してくるゾ！

▼迫り来る追跡者たち

店主

◀HPは何と250ポイント。店の主人にしては恐ろしく強いのだ。

番犬

◀HP78ポイント。泥棒を追いかけ、ガブリと攻撃をしてくる。

盗賊番

◀HP250ポイント。不届き者に下す正義の鉄槌は、超強烈!!

彼らをうまく振り切り、逃走するには袋とじ(→P180)へ

風来人
指南之書
巻の四

モンスターハウス攻略法

モンスターハウスはシレンの冒険の中でも、最大級のピンチの一つだ。しかし、そんなピンチも切り抜ける手はある。まずは基本的な対処法を覚えよう！

部屋に入ると突然大量のモンスターが!

一歩足を踏みいれた瞬間、突然音楽が変わり、大量のモンスターに囲まれてしまう部屋、それがモンスターハウスだ。フロアによっては、その階全体が１部屋になっていて、その大部屋がモンスターハウスという場合もあるゾ！

▲部屋に入ると、そこはモンスターハウス！　下手に突っ込んで行くと、なぶりものにされてしまう危険性が……。

▼１フロア全体が大部屋で、そこがモンスターハウス。大部屋なので逃げ回るスペースはあるが、遠距離攻撃で狙われる危ない部屋だ。

入口モンスターは、金縛るべし

真空斬り(しんくうぎ)の巻物のように、部屋全体の敵を攻撃するアイテムを持っていない場合は、すばやく部屋から一歩退却。入口で敵を１匹金縛りにして、部屋を封鎖してしまおう。ただし、封鎖しても、壁を通過するパコレプキンなどはやってくるので気をつけること。

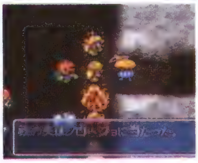
▼モンスターハウスの入口をモンスターで封鎖してしまえば、とりあえず安全になるはずなのだが……。

▲フロアに入った時がそのままモンスターハウスだった場合もある！　真空斬りの巻物は必携だ!!

遠投の腕輪をはめて、矢で攻撃すべし

通常攻撃の基本は、通路に誘い出して１匹ずつ相手をすること。遠距離攻撃なら、封鎖してから斜め方向へ矢を射る。だが、遠投の腕輪があるなら別の遠距離攻撃法もある。入口を封鎖するのは同じだが、外から矢を射て、部屋内まで貫通させるのだ。

◀部屋内から通路に連れ出して、１匹ずつ個別撃破していくのが攻撃の基本形。



▶入口手前から斜め方向へ矢で攻撃。斜めにいる敵の特殊攻撃に注意。

▲遠投の腕輪を使った矢の攻撃なら、効率よく攻撃できる。しかも特殊攻撃を受ける危険もないゾ！

風来人
指南之書
巻の五

モンスターの肉活用術

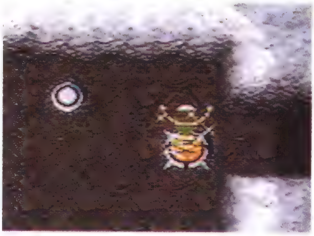
たかが肉と言うなかれ。肉は肉でも、モンスターの肉だけに、特技が使えたり、罠を避けるために使えたり、使いこなしが重要なのだ。

食べる向きに注意して、罠回避に使うべし

▲肉を食べる前に特技を出したい方向に向きを変えておく。肉食べの基本テクニックだ、忘れるな！

肉は食べた直後に自動的に特技を出してしまう。食べる前に向きを変えて、１ターンのムダを省こう。また、変身中は、敵のモンスター同様にトラップにかからず移動できるので、「ワナの罠」を踏んでしまった時に食べると、安全に移動することが可能だ。

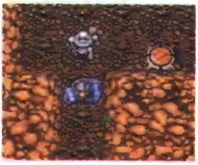
▼アッ、「ワナの罠」を踏んでしまった！トラップが増えて危ないときは、すかさず肉を食べて変身だ。



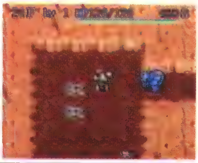
モンスター"くさったおにぎり化"の術

敵のモンスターを罠にかけるには、カラクロイドの肉。肉を食べてカラクロイドに変身してしまえば、これまで苦しめられてきた数々の罠を攻撃に利用できるのだ。特に、一発で敵を倒せる、空腹スイッチ、デロデロの湯、落し穴、地雷、大型地雷が効果抜群だゾ！

▲一番愉快なのがコレ。部屋の出入口に設置しておけば、どんどんモンスターがくさったおにぎりに！



◀落し穴でモンスターを消滅させてしまう。やっかいな敵は落としてしまえ！



▶罠をしかけて誘い出す。強いモンスターも罠にはお手上げなのだ。

モンスターの持っているアイテムを入手すべし

モンスターの特技の中には、アイテムを使う攻撃もある。そんな特技を持つモンスターの肉が手に入ったら、肉を食べて、わざと敵がいない場所めがけて特技を発揮しよう。そうすれば、アイテムが地面に落ちるので、普通は入手困難なものが手に入るゾ！　下の表は、この方法で手に入るアイテムと、そのアイテムを出すのに使うモンスターの一覧だ。覚えておこう。

雑　草	畠荒らし・壺荒らし・物荒らし
どく草	おばけ大根
混乱草	めまわし大根
睡眠草	ねむり大根

木の矢	ボウヤー
鉄の矢	クロスボウヤー・コドモ戦車

風来人指南之書 巻の六

格言集

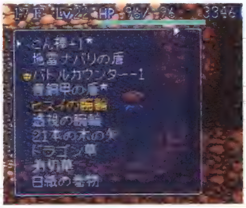
"こばみ谷"にやってくる風来人の間には、冒険で大切な事を教える格言が伝えられている。ここで、その一部を紹介しよう。

一 未知の装備品のチェックは、罠の前で行なうべし！

呪われているかどうかがわからなくて、拾ったアイテムを装備できない、というのはよくある話。そんなときに見つけた「装備はずし」の罠。これはチャンスだ、呪われた装備もはずれるこの罠をチェックに利用しよう！　おはらいじいさんでも同じことができるゾ！

◀ゲッ、この盾は呪われていたのか！

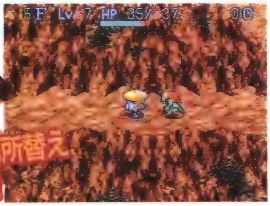
◀あわてず、「装備はずし」を踏むと…。


◀無事にはずれて、識別も完了だ！

一 逃げモンスターは「場所替えの杖」でしとめるべし！

チョロチョロ逃げ回るので、追いつめて倒すのに苦労するモンスターに、「場所替えの杖」を使えば、効率的に倒すことができる。逃げ出す背後から杖を一振りすれば、あっという間に逃げて行く方向の先に回り込め、モンスターが"飛んで火に入る夏の虫"状態になるゾ！

◀乗り移られるとやっかいな、ぼうれい武者が逃げ出した！


◀通路で杖を一振りすれば、ぼうれい武者はこちらに向かって進んでくる！

一 出口は、「一時しのぎの杖」で発見すべし！

「一時しのぎの杖」は、シレンをピンチから救うためだけにしか使えない杖ではない。杖を振られたモンスターは、出口に飛ばされ動けなくなる。杖を振る前のモンスターを覚えておき、振った後のマップで比較してみれば、出口が一発で確認できるのだ。

▲う～ん、出口がどこにあるのかわからない……。こんな時は、「一時しのぎの杖」を振る！

▲マップを見て、突然違う場所に出現して動かないモンスターの位置が、出口のある場所、というわけだ！

一 店の中は体力回復の絶好の場所なり!

気の休まる場所のないダンジョン内だが、安全な場所がある。それは、店の中。アイテムを拾えば店主が入口を封鎖するので、普通の敵は中に入れなくなる。こうしておけば、じっくり体力回復ができるゾ!

▲買う気はなくても、何か店の中のアイテムを拾うのだ。そうすると、泥棒を許さない店主が入口を封鎖してくれる。

▲店の外のモンスターは、店主に邪魔されて店の中には入れない。安全地帯にしておいて、反撃態勢を整えよう。

一 店の中では罠(わな)と兵隊アリに気をつけよ!

店の中は基本的には安全地帯だ。だが、油断すると痛い目にあうことも。特に置いたアイテムの売却代金をもらう前に店内の落し穴に落ちたり、軍隊アリの掘った場所とは知らずに、そこに移動してしまうと悲惨だゾ!

これが店における2大悲劇だ!!

▲持ち物を置いて、さてこれから、というときに、なんでここに落し穴が!

▲エッ、ここは店の中じゃないの? そんな気はないのに「泥棒」だなんて……。

ここまでの技などは
ほんの序の口、
真の奥義を知りたければ
次からの
秘伝之書を読むべし!!

※次ページからの秘伝之書は、秘伝といわれるだけに、そう簡単には目に触れることのないよう、袋とじ構成となっています。この先を読もうとされる方は、まず右のキリトリ線に沿って、ハサミなどで各ページを切り離してから、お読みください。

風来人秘伝之書 巻の壱

必殺ギタン投げ!!

落ちているお金がお金としか見えないようでは
まだまだ風来人としては半人前。破壊力抜群の
飛び道具になる頼もしいアイテムでもあるのだ。

投げた金額の10分の1のダメージを与える脅威(きょうい)の技!!

フロア内に落ちているお金は、何もアイテムを買うために貯めるだけが唯一の使い方ではない。実は、お金もアイテムの１つとして、投げられるのだ。投げて攻撃した場合、なんと金額の10分の１のダメージを与えられるゾ！

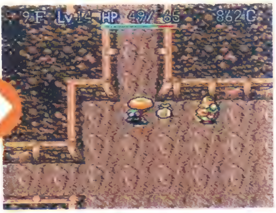
◀582ギタンなら……。
▼敵に与えるダメージは58ポイントだ。

見つけたお金はすぐに取らずに上に乗る、それが極意だ!!

お金の落ちている位置にそのまま移動したら、普通に取って所持金に加算されてしまう。「Bボタン」を使ってお金の上に乗って、アイテムとして使うのだ。

▲落ちているお金を見つけたら、とりあえず上に乗ってみる。

▲敵が来たゾ！そのまま「足元」から「投げる」を選択だ!!



▲これで87ポイントのダメージを与えることができるゾ!!

一度、壺に入れれば、持ち歩くことも可能!!

そうそう都合よく、強敵のいる場所にお金が落ちているはずはない。そこで、登場するのが保存の壺だ。これにお金を入れて持ち歩けば、いつでも投げることができるのだ！

▲お金の上に乗ってみて、大金なら、保存の壺の中に入れる。

▲ピンチになっても、あわてず保存の壺の中からお金を選び…。

▲投げつければOK。これぞ、起死回生の必殺ギタン投げだ！

テーブルマウンテン後半のお金はガンガン投げるべし!!

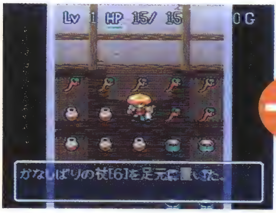
風来人
秘伝之書
巻の弐

倉庫活用の法

倉庫は、次回の冒険にアイテムを持ち越したり、剣を鍛えたりするために使うのが普通の使い方だが、頭を使えば、もっと便利な使い方がある。

一 道具配置図で、すべてのアイテムを確認済みに！

普通未識別アイテムは毎回識別するしかない。だが、一度識別したアイテムを倉庫に置き、それを覚えておけば、そのアイテムはいつでも最初から識別されていることと同じだ！



▲まず、倉庫のどこに何を置いたかを覚えておくために、配置図を作成しておこう。いちいち確認する手間がはぶけるぞ。

▲次回の冒険の最初に、倉庫に寄り、めんどうがらずに、先程の配置図を使って未識別アイテムに名前を付けよう。

▲そうすれば、倉庫の中にある識別済みアイテムと同じものを入手したら、同名で表示される。改めて識別の必要はないのだ。

二 使い方を間違った合成の壺も倉庫を使ってやり直し！

合成の壺は、最初に入れるアイテムが重要。それをミスってしまったら、いいアイテムを合成できない。万が一、ミスして最初に変なアイテムを入れてしまったときは、倉庫を使えば合成のやり直しができるのだ！

▲最初に入れるアイテムを間違った！ そんなときは、壺を倉庫に置いて外に出て……。

▲再び倉庫に入って壺を取る。中を見てみれば、回数は減るが、キレイに中身が消えている！

然るに!!

倉庫に頼らぬものこそ真の風来人のウワサあり!!

倉庫を使いこなしてこそ、"こばみ谷"の冒険を進められるものだが、そのレベルを超越し、倉庫なしで制覇(せいは)したツワモノには、大いなる恩恵が与えられる。その恩恵とは……!?

◀いったい倉庫を使わないで冒険すると何が……。

風来人
秘伝之書
巻の参

泥棒術虎の巻

店のアイテムをタダで失敬してしまう方法には、「泥棒!!」と言われてしまうパターンと、言われないパターンの2種類ある！

一 トドの壺を使う

トドの壺を使う方法が一番安全な泥棒術。自分は店内に入らずに入口の外からトドに盗ませるので、「泥棒!!」と叫ばれる心配がなく、安心して泥棒ができる方法だ。

泥棒するために必要な準備は、盗みたいアイテムを入口の一直線上に並べておくことだけ。準備が終わったら、店外の入口手前でトドの壺を押せば、直線上にあるアイテムをトドが盗んで壺の中に戻ってくるので、後で壺を割ってアイテムを回収しよう。

◀まずは泥棒の下準備。店内のアイテムを、入口からの直線上に再配置していくのだ。

◀準備が整ったところで、お店の入口の一歩外へ移動。ここが、作戦決行位置なのだ。

◀準備は万全。トドの壺を押して、お店の中に向けて1匹ずつトドを放って、アイテムを盗ませていこう。

壺を盗むには……

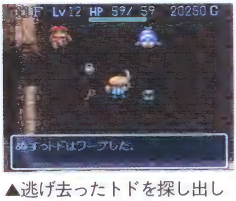
店内でトドの壺を割る

◀壺を狙って、トドの壺を押しても、とび出したトドはそのまま壺を素通りして……。

▲その向こうにあった、つるはしを盗んできてしまうのだ。

壺の中に壺は入れられない。そのため、店の入口手前からトドの壺を押す方法では壺を盗むことはできない。ではどうするのか？　店内でトドの壺を割ってしまうのだ。割った壺からはトドが出現し、店内にあるアイテムを盗んで逃げ出す。この場合も、トドがアイテムを盗んで逃げたことになるので、店から出ても泥棒呼ばわりはされない。後は、そのトドを見つけ出し、倒してアイテムを回収すればいいのだ。

▲店の中で壺を投げて割ると、中からトドが出現する。すると、アイテムと同様に壺も盗んで逃げていく。



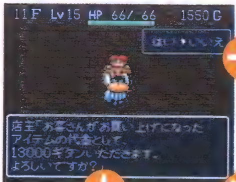
▲逃げ去ったトドを探し出して倒していけば、欲しかった壺が手に入るという寸法だ。

一 大部屋の巻物を使う

杖を使って階段上の店主をかわす

大部屋の巻物を使ってフロア全体を大部屋にするメリットは、フロア全体が店内として扱われるので、次のフロアへ進む階段が店の出口になること。これだと、フロア内にいる限りは店から出ることにはならないので、泥棒扱いされることはない。

階段上の店主を動かす方法はバリエーションが多い。ふきとばしの杖を使えば、大部屋なので遠方まで飛んでいき、余裕で階段を降りられる。また、遠方から場所替えの杖で店主と入れ代わるのも一つの手だ。攻撃して誘い出す場合は、金縛り（かなしばり）にしたり、モンスターのにせシレンを作っておく方法がある。



▶店主を移動させるには、杖を使うのがお手軽。

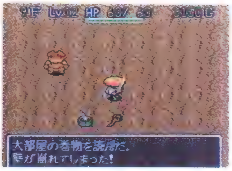
▲「ふきとばしの杖」で遠くまで飛ばしてしまって、戻ってくるまでの間に階段を降りてしまう。

▲「場所替えの杖」を使うなら、逆に自分が遠方に立って入れ代わると、余裕で階段を降りられる。

▲「かなしばりの杖」は、何かアイテムを投げて店主を怒らせ、こちらに向かって来させて使うのだ。

階段上の店主を弱いモンスターに変えて倒す

▲あらかじめ、マムルの肉を用意する。倒せる程度の弱いモンスターの肉が売っていれば、それでもOKだ。



▲まずは「大部屋の巻物」を読んで、フロア全体を大部屋にしてしまう。

大部屋にした後、杖はないが、マムルやガマラなどの弱いモンスターの肉を持っているなら、その肉を使う方法がある。大部屋になった店からのアイテム持ち出しを階段で見張っている店主は、普通に戦っていては、倒すことは難しい。だが、この店主に肉を投げてしまえば、いきなり単なる弱いモンスターになってしまう。こうなってしまえば、その敵を倒して、階段を降りることなど、造作もない。泥棒するつもりなら、弱いモンスターの肉も携帯（けいたい）しよう。

▲出口に行こうとすると、アイテム盗難を恐れる店主が階段の上で見張り中だ。

◀でも、マムルの肉を投げてしまえば、手強い店主から、いきなり弱いマムルに！

一 落し穴のワナで脱出

◀カラクロイドに変身し、店内に落し穴を作る。

▶店内のアイテムを拾い集めたら、落ちる準備は完了。

◀戦うことも逃げることもなく、これで完全犯罪成立。

このパターンも、盗賊番が出現しないようにして次のフロアに進むパターン。店内の地面に落し穴を発生させて、わざと落ちることで次のフロアに進んでしまうのだ。直接罠を作成できるカラクロイドの肉があればベストだが、「ワナの罠」があるフロアなら、それを利用して落し穴を作る作戦も可能。ただし、罠が増えて危険なので、めぐすり草か肉が欲しい。

▶めぐすり草を飲んで、罠で自滅しないようにする。

◀落し穴が店内に発生するまで、ひたすら踏み続ける。

▶運よく落し穴ができたら、後は拾って落ちるだけだ。

一 階段近くの店なら無敵草で強行突破も可能

▲まず先に、店と階段との距離を確認して、無敵草で大丈夫かどうかを調べる。

▼アイテムを拾ったら、不要アイテムを投げるか矢を射るかして、店主が攻撃してくるようにしむける。

▲無敵草を飲んで、店主や番犬や盗賊番の攻撃を受けながら、一目散に階段を目指すのだ。

盗賊番や番犬を強引に振り切って階段を降りる、かなりむちゃなパターン。無敵草を飲むと、一定ターンの間はダメージを受けないので、その間に階段まで移動する。まず店主を動かさないといけないが、これはアイテムを投げるか矢を射れば、怒って、向かって来る。後は、店主に攻撃されながらも店を出て、ムダな動きは一切ないようにし、階段を目指そう。よほど階段に近い店でないと、無敵効果が切れてしまうゾ!

▲補助として杖や巻物も駆使して、無敵草の効き目が切れる前に、階段までたどり着け!

一 肉を使う

カラクロイドの肉

ワナをしかけて追跡者を倒す！

カラクロイドの肉を使う場合、落し穴が作れたフロアでは、当然落し穴のほうが簡単。作れなかったフロアでは、しかたがないので、盗賊番や番犬に追われながらも階段を目指すパターンだ。カラクロイドの場合は敵を罠にはめられるので、その特技をフルに活かす。「デロデロの湯」のような、かかると即死するタイプの罠を要所にしかけて、追いかけてきた敵が、自動的に倒されるようにしてしまう。

▲店内の品物をすべて拾ったら、距離をおいて店主に何かをぶつける（矢でも可）。

▲店主が怒ったら、すぐにカラクロイドに変身。罠をしかけて待ち構えるのだ。

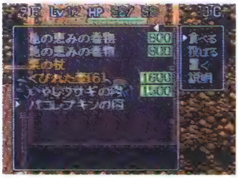
▲一撃必殺の罠を設置してあるので、敵はほとんど追跡不可能になるはずだ。

◀念には念を入れて、階段のある部屋を一面罠部屋にしておけば確実だろう。階段から脱出だ。

パコレプキンの肉

死神の肉

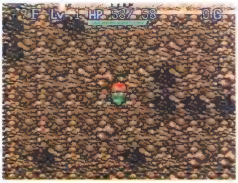
壁をすり抜け高速移動で脱出！



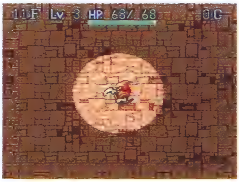
◀アイテムを取るだけ取ったら、パコレプキンの肉を食べる。

これらの系統の肉は壁を通過できるので、自由に店から出られる。それに、店主や盗賊番や番犬は壁の中を追跡できないので逃亡は簡単。壁の中だけを進んで階段まで行くことが可能なフロアなら、何の苦労もなく泥棒完了だ。そうではない場合でも、壁を通過できる分だけ最短距離に近いルートで移動できるので、まず失敗することなく逃げきれるはずだ。

▶死神も同じように、肉を食べて壁から店を脱出する。



▶壁から店を脱出し、壁の中を通って階段へ直行だ。



◀倍速移動可能な死神なら、パコレプキンよりもっと移動が楽。

◀最後だけはちょっと注意する。壁際に階段があれば楽勝だ！

▶死神なら速度も番犬と同じなので安心だ。

一 つるはしで掘り進め

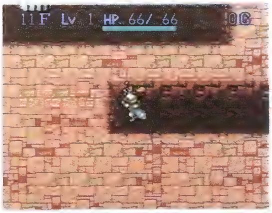
つるはしや兵隊アリ系の肉を持っているなら、壁を掘り進むパターンで店の中から逃げ出そう。つるはしなどで掘って作った通路には、盗賊番や番犬は普通は侵入してこない。自分で掘った通路は、基本的には安全地帯なのだ。ただし、敵が近づいてきて、近くで姿を見られてしまうと追いかけてくる。見つからないように、こっそり階段へ掘り進むべし。

◀つるはしを使う場合は、途中で壊れるのが怖い。

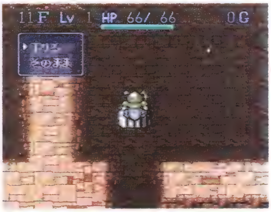
▶先に脱出ルートを完成させてから行動開始。

◀通常の通路との交差地点は慎重に進むべし。

▶壁を掘る脱出だから、店主を動かす必要はない。



◀つるはしとは違い、壊れないので安心して掘れる。



▶自分の掘った抜け道から出た後だけは慎重に。

一 囮（おとり）作戦　囮のいる部屋の入口を封鎖しろ！

▲まず、店主に対して身がわりの杖を振り、にせシレンにしてしまおう。

▲続いて、かなしばりの杖を振って、にせシレンを動けなくすれば囮のできあがり！

◀敵に遭遇しても、にせシレンを追うのでやり過ごせる。

▼通路で遭遇してしまい、やり過ごせない場合は、場所替えの杖で対応しよう。

▼囮部屋に入れない敵を尻目に、余裕で階段に到着。囮部屋が未封鎖なら、途中で新たな身がわりを作ろう。

杖を駆使して泥棒するパターン。店主を身がわりとして囮に使い、部屋を封鎖することで時間稼ぎをする陽動作戦だ。必要な杖は、かなしばりの杖と身がわりの杖で、場所替えの杖もあると便利。まず、店内でアイテムを拾い、入口の店主に身がわりの杖を振ろう。にせシレンになった店主が入口から移動するのを見計らってかなしばりにすれば囮のできあがり。店を出たら、封鎖できる場所で敵をかなしばりにして階段に向かおう。封鎖できなくても、脱出途中で新たな身がわりを作ればなんとかなるぞ。

風来人 秘伝之書 巻の四

保存の壺超利用術

「保存の壺」は冒険には欠かせないアイテムだ。だが、この壺はアイテムを保管して持っておく以外に、金もうけにも使えるのだ！

アイテムの大量売却は保存の壺に入れるのだ

店での売買は、アイテムを置いたり拾ったりすることで行われる。つまり、店内の空きスペースによって、売り払えるアイテム数が限定されてしまうのだ。

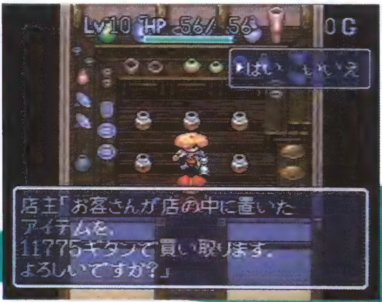
だが、「保存の壺」を使えば、床の空きスペース以上にアイテムを売り払うことができるのを知っているだろうか？

実は、保存の壺の中に入れたアイテムは売却アイテムとみなされるのだ。自分の持っていた壺に入れて一緒に売ってもいいし、店に置いてあった壺に入れてアイテムだけ売ってもいい。

◀空きスペースの少ない狭い店でも、「保存の壺」があれば、大量にアイテムを売却できる。

▼まずは、「保存の壺」の中に、売却したいアイテムをどんどん入れていく。

▼清算してみると「保存の壺」に入れたアイテムもちゃんと売却代金に含まれている。他の壺の場合は、壺の使用料を取られるが、取り出せる「保存の壺」には、それがないのだ。



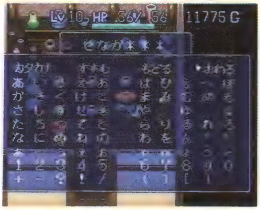
ナオキのイベント

クリアのために金稼ぎ！

店で売っている「押す」の壺は…

店で売っている壺を見て、表示されるコマンドが「押す」であった場合、その壺は「背中の壺」である！　もう一つの「トドの壺」はトドに盗ませるための壺だ。そんな店にとっては天敵のトドの入った壺を売っているはずはないのだ。

▲店に並んでいた壺の中に「押す」の壺を発見！　未識別だが、これは確実に「背中の壺」なのだ！



▲店で「背中の壺」を見つけたら、せっかく識別できたのだから、名前を付けておこう。

「背中の壺」なのだ

風来人
秘伝之書
巻の五

遠投術奥義

「遠投の腕輪」を装備すれば、矢だけでなく、杖や草、肉なども遠くへ投げることができる。これを利用すれば、さまざまな技を使えるぞ！

＋薬草・弟切草　仲間キャラ回復術

仲間キャラを複数連れている時に、１人づつＨＰを回復させていては、いくら薬草や弟切草（おとぎり）があっても足りない。こんなときは、遠投の腕輪の出番。直線になるように仲間キャラを並べて、薬草を投げれば、仲間キャラに連続して当り、全員のＨＰが回復するぞ。

▲まずは、仲間キャラが一列になるように、うまく整列させる。

◀遠投の腕輪をして薬草を遠投するのだ。

▲連続して当たって、全員回復だ！

＋ドラゴン草　モンスター連続撃破術

▲通路内に溜まっているモンスター。各個撃破して戦いきるだけのＨＰはない。こんな時は…。

▼遠投の腕輪を装備してドラゴン草を投げて、一気にケリをつけてしまうのだ！

これは、直線上の敵を一気に撃破してしまう術。ドラゴン草は飲んではいけない。投げるのだ。また、モンスターハウス内の敵を部屋の外からまとめて倒すのにも使える。貫通力のある遠距離攻撃なので、同じ部屋にいるだけで特殊攻撃する敵を、隣の部屋から倒すのにも有効だ。

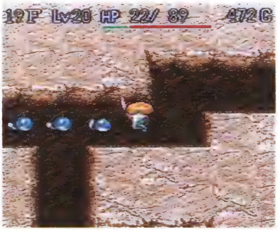
＋モンスターの肉　連続モンスター変身術

遠投の腕輪の効果で、投げた肉が貫通していき、１個の肉で複数のモンスターを変身させることができる。手に負えない強敵がそろった時でも、通路へ逃げて、直線上に並べさせて、一気に弱い敵に変身させよう！

◀強敵に出会ったら、通路に退却しつつ誘導。

▼次に直線通路におびきよせ敵を一列に並べる。

▼遠投の腕輪をはめてマムルの肉を投げれば、強者の行列が一気にマムル行列に！　これなら楽勝だ。



＋身がわりの杖　最遠身代り術

遠くに身代わりを立て、そちらに敵を誘導してしまう技。遠投の腕輪をはめて杖を投げると、身がわりの杖の威力が貫通し、最後に当ったモンスターがにせシレンに変身し、身代わりになってくれる。シレンから最も離れている敵が身代わりになるので、他の敵は、しばらくの間シレンから遠く離れていくのだ！

▲連続してモンスターが並んでいても……。

▲杖の攻撃は貫通していき、最後に当たった敵が身代わりになる。

＋場所替えの杖　遠方転位の術

▲大量の敵に追いかけられて通路を逃げていたが、逆からも敵が来た！　こんなときには……。

▼腕輪のおかげで杖の威力が貫通する。一番端の敵と入れ代わって無事に脱出できるゾ！

敵に囲まれた時など、そこから遠くに移ってしまう術。遠投の腕輪をはめて場所替えの杖を投げれば、投げた方向の直線上で最も遠い位置にいたモンスターと場所を入れ代わることができる。これで一気に危機から脱出ということになる。

＋一時しのぎの杖と場所替えの杖　大脱出術

◀大部屋では、敵をかわして脱出するのは、かなり困難。

▲手近な敵を階段へ飛ばそう。

大部屋助け技。離れた場所にいても、一気に階段にたどり着ける。一時しのぎの杖で階段に飛ばした敵を利用し、場所替えの杖で階段へ転位する。ただし、杖を投げる直線上のさらに遠くに敵がいないことを確認しておこう。

◀飛ばした敵と自分が、縦横斜めのいずれかの直線上に並ぶように移動する。

▶後は場所替えの杖で、一気に階段に到着！

それでもやっぱり最強の技は……

数ある遠投術の中でも、最強の技は、ギタンを遠投する技。特に、1000ギタン以上なら、一撃必殺の攻撃を連続して複数の敵に決められるのだ。

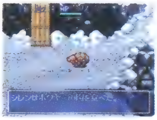
大必殺技“ギタン大遠投術”

風来人
秘伝之書
巻の六

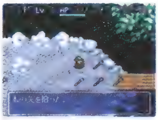
所有限界突破術

所有できる矢数は99本。なんて思い込んではいないか!?　この技さえ知っていれば、矢は欲しい数だけ手に入り、いくらでも撃ち放題だ！

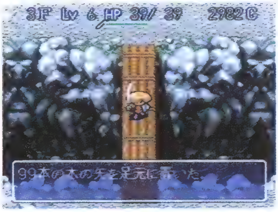
ボウヤー系の肉で変身し、矢をから撃ちして拾えば最高99本まで手に入るが、それ以上は普通に拾っても99本以上にはならない。そこで「Bボタン」を押しながら矢の上に乗り「足元」のコマンドを使って、「保存の壺」の中に矢を入れて、また拾っていく。後は、この繰り返していける！　そうすれば99本の矢とはまた別の矢の束を持つことができるというわけだ。99本の束を2つも3つも持ったままでいられるゾ！



◀まずはボウヤー系の肉を手に入れて食べる。

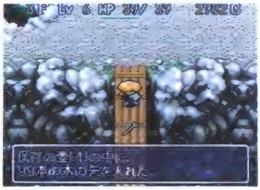


▶ガンガン矢を撃ちまくり、とりあえず99本拾う。



▲シレンに戻り、99本の矢の束を一度地面に置く。

▶まだ地面に落ちている残りの矢をまた限界の99本まで拾い集めるのだ。

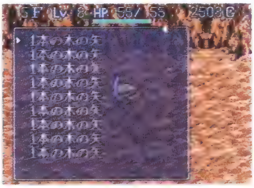


◀「Bボタン」を押しながら99本の矢の上に乗って、壺の中に入れて保存しよう。

▶これで合計198本の矢が手に入った。

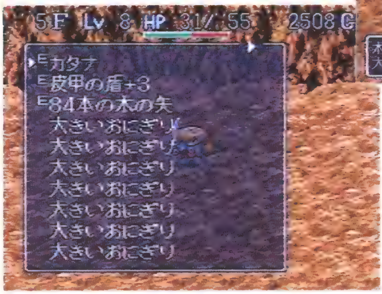
応用技 おにぎり量産術

上記のテクで保存の壺に1本の矢をいくつか入れて、壺から取り出すと1本ずつ持つこともできる。この状態で、妖怪にぎり変化に会えば、あっという間におにぎりが量産されてしまうのだ！



◀「1本の木の矢」がうんざりするほどたくさんの状態に。

▲わざと、妖怪にぎり変化に攻撃させる。ホレ、もっとやれ。



◀おにぎりだらけ。食糧難にあえぐ人にはたまらない。

風来人
秘伝之書
巻の七

ガマラ誘導の術

安全に、確実に、しかも楽してレベルアップしたい。みんなのわがままな思いをあっさり実現してしまうテクニック。5～7Fでどうぞ！

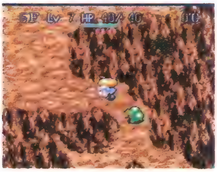
ガマラに盗まれない準備をしておく

まずはこの技に備え、お金を盗まれない準備をしておこう。方法は次の3つ。①「トドの盾」を装備する。②拾うお金は全部「保存の壺」の中に入れる。③お金を1Gも拾わない。どれか1つでもできれば、OKだ。

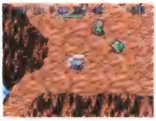
▲トドの盾があれば面倒な準備はまったく必要なし。普通にプレイして5Fまで進もう。

▼1Gも拾わないで進むシレン。金の亡者だった昨日までとサヨナラ。5Fまでだけど。

ぼうれい武者を使ってガマラをLVアップ！



▲ガマラとお散歩。奴はシレンに何もできない。



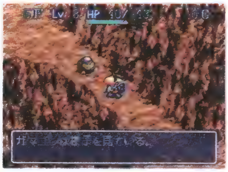
◀ぼうれい武者をガマラに乗り移らせるよう誘導。

▶ガマグッチにレベルアップ。後少しの辛抱で大きな実りが手に入る。

ガマラはお金を盗まない限りワープして逃げることはない。つまり、シレンの盗難防止策が万全であれば、何も手出しできずに、ひたすら後を追いかけてくるだけとなる。こうして5～7Fでガマラを倒さず連れ歩きながら、鬼面武者を倒す。そして出現したぼうれい武者をガマラに乗り移らせて、レベルアップさせるのだ！

LV3のガマゴンを倒して一気にシレンがレベルアップ!

ガマラがLV3のガマゴンにまでレベルアップしたら、すぐにこれを倒そう！　経験値800とガマゴンが必ず落とすお金が手に入る。簡単に、しかも効率よくレベルアップ＆お金稼ぎができてしまうのだ！



▲たとえLV3でも攻撃されることなく安全。

▶あっと言う間にシレンがレベルアップした。お金もいつの間にか貯る。

風来人秘伝之書 巻の八

モンスターハウス超攻略法

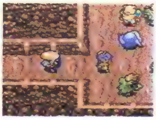
恐怖のモンスターハウスにも、まだまだ攻略の秘策あり。仲間キャラや掘った場所をうまく利用するのだ！

仲間キャラ単独攻撃！

どんどん敵を倒してくれる仲間を連れているなら、モンスターハウスの敵も仲間に任せてしまおう。

仲間に攻撃させるとはいえ、やみくもにモンスターハウス内に突入させてしまうと、周囲から一気に攻撃されてムダ死にしてしまう。敵を通路に連れ出して各個撃破させれば、かなりの数の敵を倒してくれるゾ！

▲「Bボタン」で仲間と位置を入れ替え、１匹ずつ倒してもらおう。



◀目つぶしお竜の場合は、あえて突入させ……。

▶モンスターハウス内で「ドーン！」と一発、目つぶし攻撃してもらえ！

「つるはし」で部屋拡大作戦

◀まず、ガンガン壁の周りを掘って、モンスターハウスの部屋を拡大しておく。

▼掘って広げた場所からなら安全。モンスターを停止させたままで、どんどん攻撃だ！

モンスターハウス内にいるモンスターは、シレンが部屋に入るまでは停止している。そこで、「つるはし」の出番。つるはしで掘った場所は部屋ではなく、あくまでも通路なので、モンスターが動き出さないのだ。モンスターハウスの壁に沿って掘っていき、部屋を一回り拡大しよう。その掘った場所から部屋内の敵を攻撃だ！

部屋に入らない限りモンスターが動き出さないという性質を応用すれば、パコレプキンなどの肉を使う方法も考えられる。壁際のモンスターを壁の中から攻撃して、部屋内のモンスターの数を減らしてしまえるのだ。

風来人
秘伝之書
巻の九

アイテムの極意

普通の使い方をしていては気付かないアイテムの裏技を使えば、"こばみ谷"の冒険がずっと楽になるゾ！

「ブフーの杖」大量確保術

モンスターを肉に変えてしまう便利なアイテム「ブフーの杖」。ナオキの最初のイベントでもらったときに、使わずに貯め込んでおけば、ナオキのイベントは最後まで進められないけど、自由にこの杖が使えるゾ！

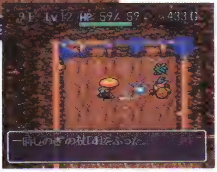
▲ブフーの杖をもらっても、すぐに使わず、毎回倉庫に貯めていけば……。

▼大量にストックした杖を使って、イベント途中でも肉が調達できる！

「一時しのぎの杖」２段活用

「一時しのぎの杖」を最初に振る相手は、弱い敵にするのが得策。そうすれば、次からはどんな強敵に振っても階段の上にいるのは最初の弱い敵、という寸法だ。ただし、何匹も転送しすぎると、転送した敵で階段を取り囲むことになってしまうので注意しよう。

◀倒しやすいモンスターを先に「一時しのぎの杖」で階段に転送。



▶強い敵を本当にしのぐために杖を振る。

▼階段にいるのは先に転送した弱い敵なので楽勝だ！

秘技、草投げ!

いつもはＨＰや力を回復するために使う弟切草（おとぎり）やどく消し草も、モンスターによっては、投げて使うと、強力な攻撃アイテムになる場合がある。どんなモンスターに効くのかを覚えておけば、戦いはかなり楽になるハズだ。弟切草が効く相手には、当然薬草も効果があるゾ！

弟切草

▲死神には弟切草。壁の中にいる場合は遠投の腕輪を併用する。

どく消し草

▲憎らしい吸引虫系のモンスターはどく消し草で倒すのだ。

風来人
指南之書
巻末付録

アイテム識別早見表

「識別の巻物」や「識別の壺」を使わなくても、壺や杖は識別可能。下の早見表を見ながら、冒険が序盤のうちに識別してしまおう。

壺の識別

「押す」壺なら押してみる、「入れる」壺なら入れてみる

使えるコマンドをチェック

- 押す壺 → 押す → 押してみる
  - 中からトドが出現 → トドの壺
  - ちからやHPなどが回復する → 背中の壺
- 入れる壺 → 入れる
  - 未識別の杖を入れてみる
    - 識別された → 識別の壺
    - 変化なし、取り出せる → 保存の壺
    - 変化なし、取り出せない → 合成の壺
    - 別のアイテムに変化 → 変化の壺
    - アイテムが消滅した → 倉庫の壺
  - 入れるを選択するだけでシレンが中に入ってしまった → やりすごしの壺

※「やりすごしの壺」は1度使うとなくなるが、次からは識別済みの状態になる

杖の識別

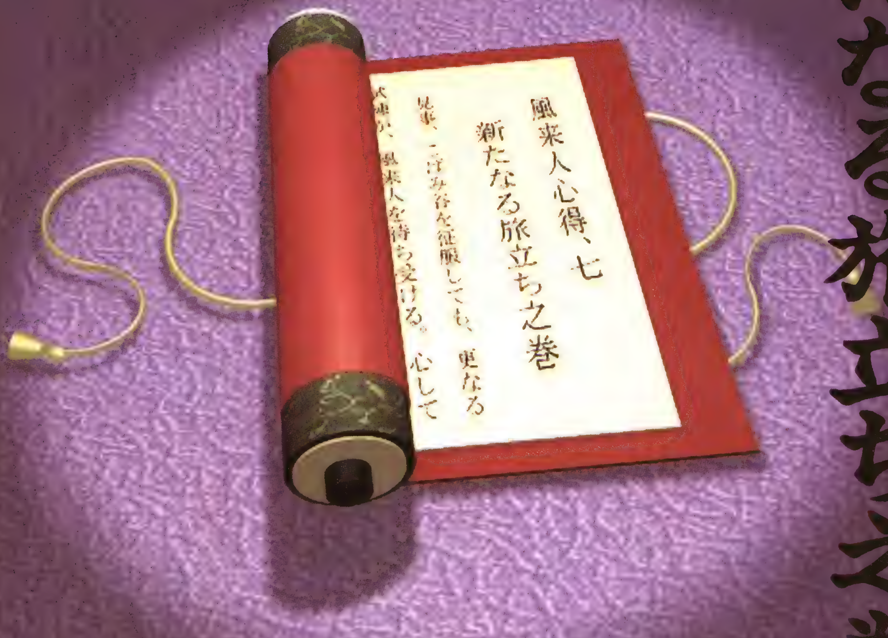
敵に対して振ってみる!

結果	杖
モンスターを吹き飛ばして5ポイントのダメージを与えた	ふきとばしの杖
杖を振られたモンスターがシレンに変身してしまった	身がわりの杖
モンスターとシレンの場所が入れ替わってしまった	場所替えの杖
杖を振られたモンスターが肉に変化してしまった	ブフーの杖
杖を振られたモンスターが動かなくなってしまった	かなしばりの杖
杖を振られたモンスターがどこかに消えてしまった	一時しのぎの杖
変化はないが、相手から攻撃を受けると相手もダメージを受ける	痛み分けの杖
相手がLV1なら変化なし、それ以外なら相手がレベルダウンした	不幸の杖

※「ガイコツまどうの杖」だけは、常に識別済みの状態で拾える

風来人心得、七

新たなる旅立ち之巻



地　変　学　者

フェイの問題

〝渓谷の宿場〟の番付屋の奥には、もう１つのダンジョンがある。これはいったい何？

全部で50問　ダンジョンパズルに挑戦

●番付屋の奥にはフェイのダンジョンが！

不思議のダンジョンを研究するため、はるばる海を越えて、〝こばみ谷〟にやってきた地変学者フェイ。番付屋の裏口を借りて作ったこのフェイのダンジョンは彼の研究の成果なのだ。

●ダンジョンを使ったパズルゲーム

フェイの問題は全部で50問。この『風来のシレン』中で使うテクニックを組み合わせて、クリアできるように作られている。本番の冒険の練習になるのでぜひ挑戦してみよう。

●失敗しても何度でも再チャレンジだ！

ダンジョンをクリアできなくても何度でもやり直せる。途中でやり直したい時や、あきらめて外に出たい時は「中断」を選べばOKだ。だが、１問目をクリアできないと、２問目には進めないぞ。先の問題を解きたくても、飛び越して進むことはできないのだ。

●クリアすればアイテムがもらえるゾ！

問題をクリアするとフェイからごほうびが！　いいアイテムがもらえることもあるので、冒険に出る前には忘れずに挑戦しよう。１回の冒険では１問だけしか挑戦できないので、地道に解いていこう。

注意

挑戦する前にアイテムを置こう

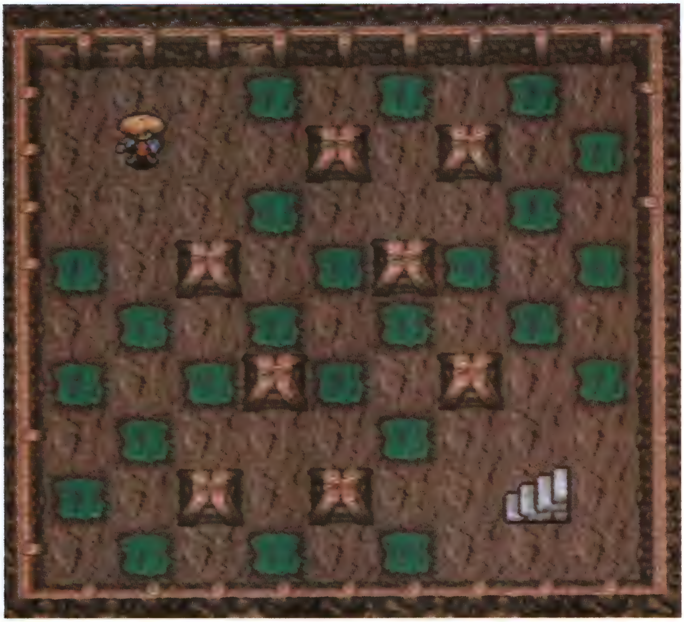
フェイのダンジョンの中に入ると、手持ちのアイテムは全部消えてしまう！　挑戦する時は倉庫の中にしまっておいたものなどを持って入らないように!!

◀フェイの注意をよく聞いて。

ダンジョンガイド [Q1〜Q10]

フェイの問題はどうやって解いていくのか？ ——第1問目を使って解説しよう！

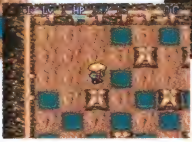
Q1 ナナメ移動のルートを見つけろ！



フェイの問題はそのフロアの出口までたどりつければクリア。中で拾ったアイテムやお金は持ち出し厳禁(げんきん)なので、ダンジョンから出ると消えてしまう。

そこで第1問目。アイテムのない、ここでの課題は、ダンジョン内で通れるところと通れないところの見極めと、基本の斜め移動だ。

▲どこを通れば出口まで行けるのか？



▼柱と緑の水脈の間は通れないゾ！

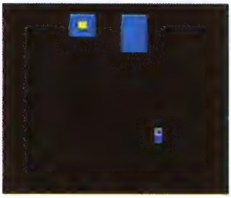
▲水脈同士の角が接しているところが通り道。

▼斜め移動ができれば、あとは出口に通じるルートを探し出してクリアだ。

忘れるな！ 斜め移動はシレンの基本だゾ！

Q2 隠し通路

入ったところはいきなり密室の中、しかし、実は左の図のように隣に部屋があり、出口はさらにその向こう側にあるのだ。

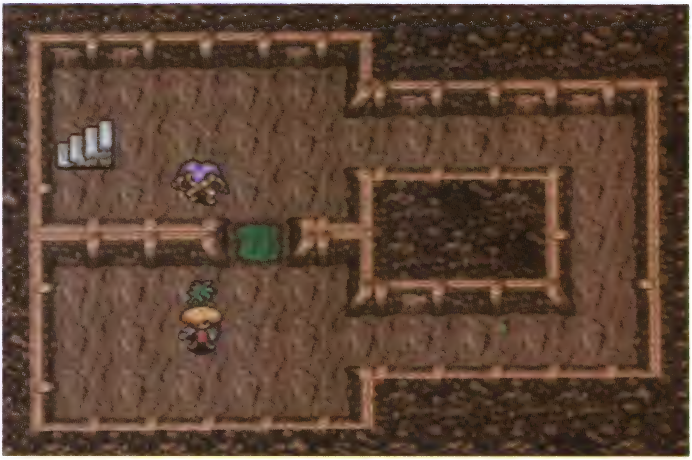


さて、隣の部屋へはどうやって行こうか？　カベに向かってこぶしを振ってみよう。隠し通路があるはずだ！

▶カベに向かってこぶしをぶつければ……、たちまち崩れて隠し通路が現れるゾ!!

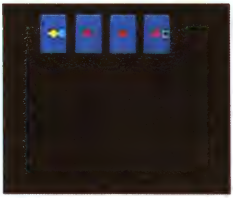
Q3 ジャマなマムーンを倒せ!

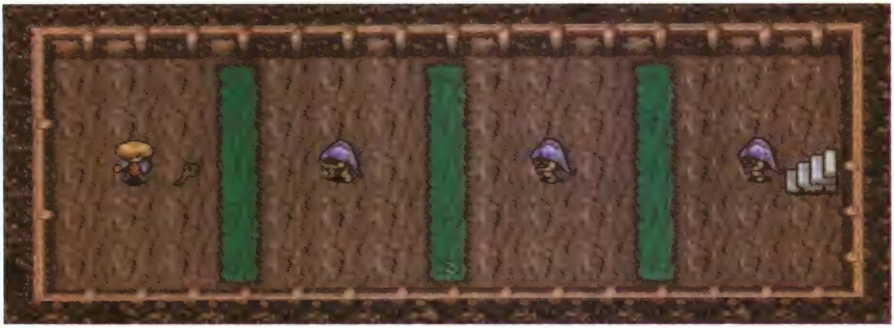
ダンジョンに部屋が２つ。水脈の部分は通れないから出口のある部屋へは通路から行くしかない。出口近くにマムーンがいる。落ちている「ドラゴン草」を使えば楽勝なのだが、近づきすぎると一発でアウト。近づけさせずに倒すには……？



Q4 モンスターを利用して部屋移動

4つのブロックに区切られた1つの部屋。各ブロックに立つのはシレンと3匹のマムーン。シレンが立つブロックは階段から一番離れていて、落ちているのは「場所替えの杖」のみ。ということは、そう、マムーンを飛び石だと考えてしまえばいいのだ。ここまでいえば答を教えたも同然だ！　まさか、マムーンと1回ずつ戦って倒さねばならない！　なんて考えた人はいないとは思うが……。





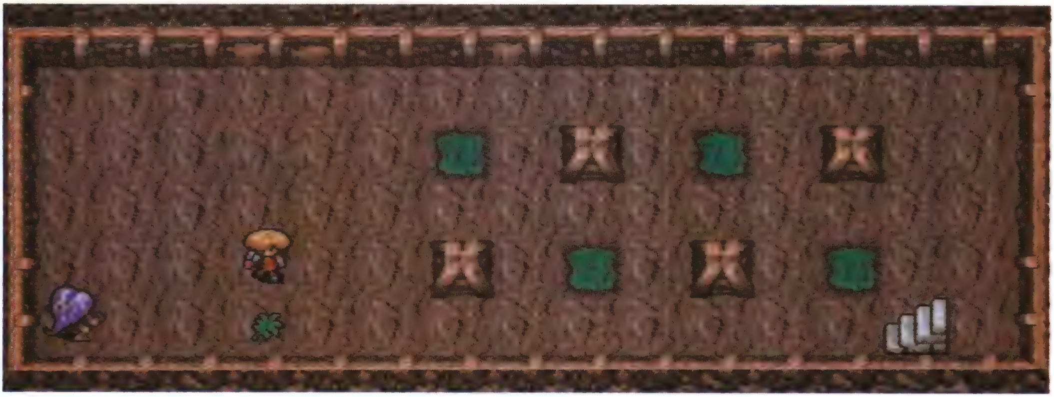
Q5 ギャザーが近づいてくるよ〜

ギャザーが部屋にいる。落ちてるアイテムは「識別の巻物」と「杖」だ。識別すると、1回だけ振れる「ふきとばしの杖」だとわかる。ここはギャザーに後を追わせ、そのまま出口へ歩けばいいのだ。問題は、どこで杖を使えばよいかだ！

解答はP200へ

Q6 まっすぐ進むと痛い目にあうゾ!

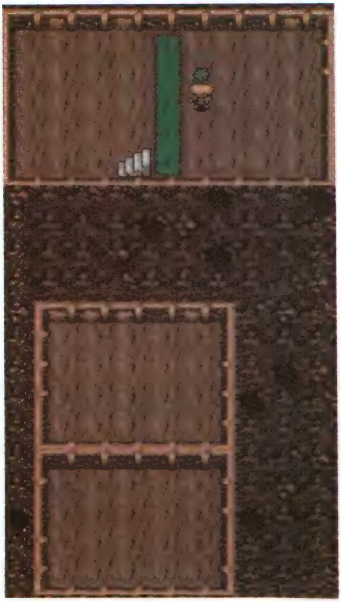
部屋の中にはマムーンがいる。まともに戦ってもやられるだけだ。ここも、Q５のように自分の背後にモンスターを張り付かせるようにして移動し、出口まで進めばいい。だが、そうは簡単に出口まで行かせてくれない仕掛けがわんさかあるのだ。まずは、部屋に落ちている「めぐすり草」を拾おう。見えないものが見えてくるはずだ。

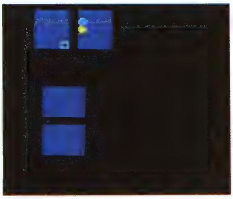


Q7 強敵大集合

鬼面武者、マムーン、ギャザーの３種類のモンスターが部屋の中にひしめいている。そのまわりにはたくさんのお金が落ちている。使えるアイテムは「バクスイの巻物」１つだけ。お金を拾いたいが、やっぱりそんなことしてる場合じゃないのか!?

Q8 密室から移動するには





水脈を隔てた向こう側が出口。密室なので最初は戸惑うかもしれないが、実はマップのように別の部屋がある。まずは落ちている「めぐすり草」を飲み、バネの罠を発見しよう。この罠を移動に使えばいいのだが、こういう時に限って罠が作動しないもの。確実に作動させる方法は知っているかな？

◀出口が対岸にあるので、「飛んでいけたら…」と思うところ。そんな願いをかなえてくれるのが「バネ」の罠だ。ただこの罠は行き先がランダムに変わる。成功するまで、根気よくがんばろう。

Q9 モンスターの巣

ここでの課題は、「かなしばりの杖」を使っていかに脱出するかだ。杖の使用回数は振って１回、投げて１回の計２回まで。５匹いるモンスターから逃げきるためにはどう使うのがベストなのだろうか？

解答はP200へ

Q10 階段の途中にボウヤーがいるゾ

殺風景な部屋にクロスボウヤーが１匹。こっちはアイテム１つ持ってないというのに、手加減なしに鉄の矢を撃ちまくってくる。何か利用できるものはないものか？　見回すと近くに柱が１本だけある。とりあえず、ここに隠れていれば矢は当らず安全だが、出口にはたどりつけない。何かもっと、うまい方法があるはずだが……。

解答 [Q2～Q10]

Q2
隣の部屋に進んだら、そのままひたすらカベをたたいていこう。隠し通路を掘り続けていけば、出口は現れるぞ！

Q3
緑の水脈の前に立ち、ドラゴン草で倒そう！　マムーンは近づいて来れないので、シレンは攻撃を受けないのだ。

Q4
マムーンに向かって、場所替えの杖を振る。すると、シレンとマムーンは入れ替わる。これを３回繰り返せば、楽々クリア。

Q5
アイテムを拾った地点で、ふきとばしの杖を振ろう。そこが、１番遠くまでギャザーを飛ばしてしまえる場所なのだ。

Q6
〝めぐすり草〟を飲むと罠(わな)がはりめぐらされているのが見えるようになる。そのスキ間を慎重にたどれば、出口に行きつくぞ。

Q7
お金を拾っていると巻物の効力が切れてしまう。巻物を読んだら、さっさと効果がきれないうちに出口へ直行すべし。

Q8
罠の上に乗ってウインドウを開き「ワナ」→「踏む」のコマンドを実行すれば100%作動。いちいち踏み直す面倒が省けるゾ。

Q9
モンスターは水脈の囲いの中だから、出口にいる１匹を金縛(かなしば)り状態にすることで、全部の敵を閉じ込めることができるゾ。

Q10
クロスボウヤーの攻撃を柱で避けながら誘い出し、ジグザグに斜め移動。こうすれば、攻撃を受けずに出口にたどりつける。

残りは40問、まだまだ先は長いぞ!!

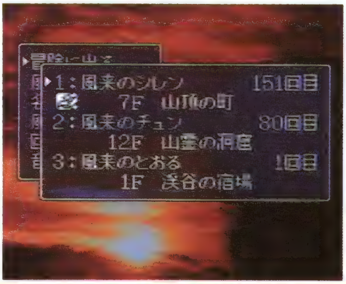
『風来のシレン』は奥が深い！

こばみ谷にさらに新たなダンジョン発生！

"こばみ谷"には、テーブルマウンテンより難しい、もっと不思議なダンジョンが、なんと3つも隠されている。ここでは、そのさわりを軽く紹介していくぞ。

太陽の大地からの生還で、夢は達成なのだが……

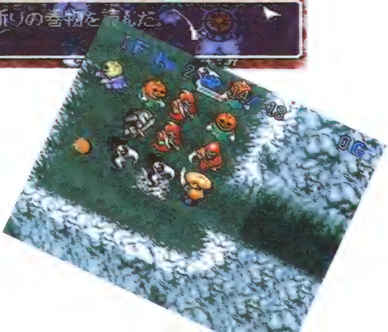
テーブルマウンテンの頂上に捕らわれている、夢で見た黄金のコンドルに出会えると、長かった冒険も終わりを迎える。最後に待ち受ける強敵との戦いや、感動のエンディングなどは、あえてここでは紹介しない。それらは、自らの手で確かめてほしい。無事に戻ってきたシレンに、町の人々は活躍を讃(たた)えて祝福の声をかけてくれる。風来人冥利(ふうらいにんみょうり)につきるシレン。感激の生還(せいかん)だ！



◀テーブルマウンテンから生還すると、風来日記にコンドルのマークが。

まだまだシレンの冒険は続く！

しかし、このテーブルマウンテンをクリアしたぐらいで、この『風来のシレン』を極めたと思ったら、甘い！　まだまだシレンの冒険は続くのだ。



もっと不思議なダンジョンを紹介

〝こばみ谷〟には、もっと不思議なダンジョンが３つも隠されている。それぞれのダンジョンには、特殊で過酷（かこく）な条件が課せられている上に、見たこともないアイテムが次々と登場する。

テーブルマウンテンから生還（せいかん）した後で冒険できるようになる、さらなる不思議なダンジョンは、どれもこれも難関ぞろい。しかし、これらをすべてクリアするまで『風来のシレン』を極めた風来人とは言えないぞ。

◀う、うっぷんばらしの壺って……、ガイバラがイベントで投げていたアレか？

それぞれに発端となる事件が……

◀壺を作るための土を取りに行って、消えたガイバラ。彼を無事に救えるか？

〝こばみ谷〟の冒険の初めに、黄金のコンドルの夢を見るというシーンがあったように、シレンが新しいダンジョンに挑戦するきっかけとなる事件が次々と起こる。〝こばみ谷〟の町や村で何やらとんでもないことが起こっているのだ！　しかし、今までの冒険で、新ダンジョンに関連する重要なイベントをクリアしていないと事件は起こらないから要注意。

◀竹林の村に落ちた雷は、ブフーの神の石碑を直撃してしまった。

◀ある方法で開くこのダンジョン。いったい、どこにつながってるんだ？

掛軸裏の洞窟

待ってろガイバラ！　今いくぞ！

なんと、ガイバラ屋敷の掛軸の裏に！　罠のエキスパートのみがクリアできるという、ダンジョンが。壺だけでなく、罠まで極めた男・ガイバラ。彼の提唱する「ワナ道」の護身術で、罠だらけのこのダンジョンに挑み、ガイバラを救い出すのだ。

なお、この〝掛軸裏の洞窟〟は、テーブルマウンテンから生還していても、ガイバラのイベントをクリアしていないと冒険できない。

◀洞窟の奥からガイバラの悲痛な叫び声（？）が聞こえてくる。

罠をうまく使いこなさない限り……

ここで初めて登場のワナ師の腕輪。この腕輪を装備していれば、罠に一切かからないうえに、逆に地上を歩くモンスターを罠にかけることができる。ただしカラクロイドに変身した時と異なり、罠をしかけることまではできないのだ。とにかくこのダンジョンでは、どれだけ罠を有効に使えるかが試されるから覚悟して進もう。

食神のほこら

カミナリが落ちてきてほこらが…

車屋ガラに頼んで〝竹林の村〟に行ってみると、何やら村の様子がいつもと違う。ブフーを祭った石碑に雷が落ちて、そこにポッカリと深いほこらの入口が。村の人の話では、さすらいの料理人ナオキが、幻の食材を求めて飛び込んだらしい。ナオキを助けるため、またまたシレンはダンジョンへ……。

なお、この〝食神のほこら〟もナオキのイベントを終わらせていなければ潜ることはできないぞ。

モンスターの肉を使いこなさない限り…

ここで初めて登場するブフーの包丁。この包丁で切り刻んで倒したモンスターは、一定の確率で肉になるのだ。そして、このダンジョンには、ブフーの包丁以外の武器は出ない。そのため、ここでは肉の使いこなしが攻略の鍵となる。今まで出会ったモンスターの能力をどこまで使えるだろうか？

謎のダンジョン"UFD"

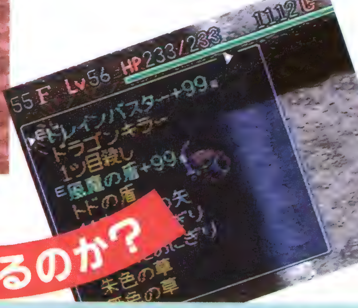
究極の不思議なダンジョンか？

ある風来人(ふうらいにん)が偶然潜りこんだというダンジョンの写真を持ち込んできた。それは、これまでに紹介した、どのダンジョンでもない、まったく新しいダンジョンだった。わが公式ガイドブック編集部内では、これを「未確認不思議のダンジョン」として"UFD"というコードネームで呼ぶことにした。その入り口、入り方については現在追跡調査中だ！　求ム、新情報!!

◀いったいどうなってしまっているのか、それは潜ってみてからのお楽しみ。

すべての技を使いこなさない限り……

確認できたことはこれですべてだ。話によると、拾うアイテムは巻物や草までが未確認だったという。たったこれだけの情報しかないが、なんとか発見して欲しい。各風来人たちの健闘に期待する!!



これらの冒険について詳しく知りたければ

公式ガイドプロフェッショナルを待て!

書籍&CD

不思議のダンジョン2 風来のシレン

キャラクターデビューブック

A5版／80ページ
¥700（税込）
発行：チュンソフト

好評発売中!

ゲーム発売日まで待ちきれないファンのためにと、やんちゃで暴れん坊なキャラクターたちが我先にと飛び出してきたのがこのキャラクターデビューブック！　漫画のショートストーリーやイラストも満載でとっても楽しめる1冊なのだ。

攻略本シリーズ続々刊行

君も『風来のシレン』の達人にならないか!?

'96年 1月発売予定 A5版／価格未定

NOW PRINTING

さらなる冒険を求めるファンにおススメの上級者編がこれ。

風来のシレン　公式ガイド

プロフェッショナル

CDもあるぞ

音楽を堪能したい風来人には

ゲームミュージック＋アレンジ曲で表現する"こばみ谷"の冒険イメージ。「風来のファンタジー」のフルオーケストラバージョンも特別収録！

12月20日発売予定

「風来のシレン・スペシャルアレンジヴァージョン」
¥2,800（税込）

発売元：キティエンタープライズ

サウンドノベル派のあなたには『かまいたちの夜』のこの2冊

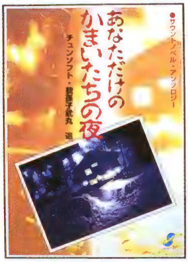
公式ファンブック　かまいたちの夜

攻略ヒント&ゲームやCMの舞台裏までわかっちゃうこの1冊。我孫子氏による、書き下ろし小説も収録！

好評発売中

B6版／168ページ
¥1,000（税込）
発行：チュンソフト

サウンドノベル・アンソロジー　あなただけのかまいたちの夜



かまいたちファンから募った、『かまいたちの夜』短編集。クオリティーの高い内容にきっと満足するはず！

好評発売中

B6版／328ページ
¥700（税込）
発行：チュンソフト

チュンソフトのゲームに本にCD!!

ゲームソフト

不思議のダンジョンシリーズ第１弾!!

トルネコの大冒険
〜不思議のダンジョン〜

「世界一の武器屋を目指すぞ〜!!」トルネコは冒険を前に奮い立つ。愛する妻とかわいい息子のいる店を後に、宝さがしにいざ、出発！　遊ぶたびに違うダンジョンが楽しめる画期的シリーズ第１弾!!

スーパーファミコン用ソフト

希望小売価格　¥9,600（税別）
容量　12M+B.B.

そして遂に登場、GB版不思議のダンジョン!!

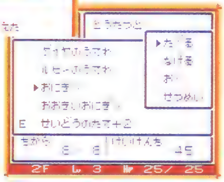
風来のシレンGB

なんと、『風来のシレン』がゲームボーイでも登場！　ゲームボーイに広がる〝こばみ谷〟の世界はどう違うのだろうか？

ゲームボーイ用ソフト（スーパーゲームボーイ対応）

'96年春発売予定／価格未定
容量　4M+B.B.

▲ＧＢ版だって、本格的なダンジョンが楽しめるゾ！



▼スーパーファミコンと同じシステムで楽しめる！

▲チュンソフト初のＧＢソフトだ!

サウンドノベル　第１弾 弟切草　第２弾 かまいたちの夜　シリーズもよろしく!!

サウンドノベルシリーズの元祖！
　古びた洋館で起こる怪現象とは!?

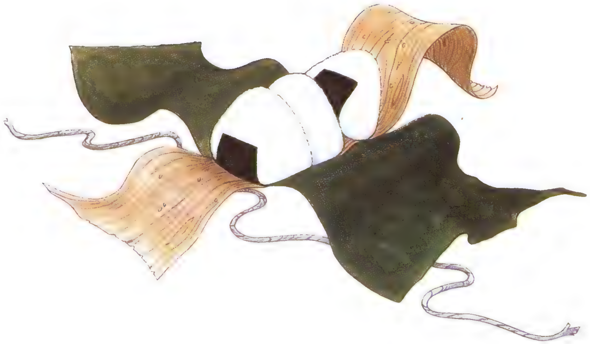
スーパーファミコン用ソフト

希望小売価格
¥8,800（税込）
容量　8M+B.B.

吹雪によって閉じ込められたペンションで起こる殺人事件！　大好評の本格ミステリー!!

スーパーファミコン用ソフト

希望小売価格
¥10,800（税別）
容量　24M+B.B.



不思議のダンジョン2
風来のシレン
公式ガイドブック

STAFF

●企画・構成
中西一彦／行澤恭子
永田浩章（超音速）
西村将浩　荻原麻里　澤上珠理（スタジオ・ハード）

●表紙カバーデザイン
バナナグローブスタジオ

●表紙・本文デザイン
長野幸三・YUMEX

●編集・制作
渡部功一　西谷英晃　根上広行　宮内浩美　渡辺昌俊
東立哉　植木治子　土田章晴　藤原淳子　山口徹（超音速）

●編集協力
長畑成一郎　山口泰広

●原稿
河口文法　中村朋子　樅木敦

●イラスト
長谷川薫
檜垣賢一
門倉靖
増尾嵩弘

●CGイラスト
今貴弘　押尾里香（SUPER SONIC）

1995年12月20日　初版第1刷発行

発行人　中村光一
発行所　株式会社チュンソフト
〒160　東京都新宿区新宿6-24-20　丸増新宿ビル10階
TEL(03)5272-1741　FAX(03)5272-1742（出版部）
©1995 CHUN SOFT

印刷所　三晃印刷株式会社

Printed in Japan
ISBN4-924978-04-3　C0076　P1200E　定価1200円（本体1166円）
●落丁本・乱丁本などの不良品は、お取替えいたします。
●本書の内容を、無断で複写(コピー)・複製・転載することを禁じます。

モンスター分布図

どんなモンスターがどこのフロアに登場するのかは、この図を見れば一目瞭然！　ただし、レベルアップや召喚などで、図以外のモンスターが登場することもあるぞ！

※各モンスターの色分けは、「モンスター大全」（P. 126～167）の強さを表わすクラスによって分類されています。

クラスC　クラスB　クラスA　クラス特A

索引の巻物

あ

名前	分類	ページ数
アイアントド	モンスター	144
アイアンヘッド	モンスター	160
アイテム	基本用語	12,58,185
青竹屋	施設	24
あかりの巻物	アイテム	94,171
アークドラゴン	モンスター	166
預かり場	施設	19,29,32
あなぐらマムル	モンスター	126
アホくさい壺	アイテム	48
胃拡張の種	アイテム	80
痛み分けの杖	アイテム	99,192
一時しのぎの杖	アイテム	100,176,192
イッテツ戦車	モンスター	131
命の草	アイテム	80
イベント	基本用語	44
いやしウサギ	モンスター	148
岩影	施設	33
ウインドウ	基本用語	8
うたうポリゴン	モンスター	165
うっぷんばらしの壺	アイテム	48
腕輪	基本用語	84
腕輪鑑定師カマヒゲ	キャラ名	54,56
運命の神リーバ	その他	4
ＨＰ	基本用語	10,125
エーテルデビル	モンスター	156
Ｎ．Ｐ．Ｃ．	基本用語	44
ＬＶ	→	レベル
遠投の腕輪	アイテム	87,186
黄金のコンドル	その他	4,42
大型地雷	罠	120,121
大きいおにぎり	アイテム	20,76,132
大部屋の巻物	アイテム	94,181
弟切草	アイテム	79,186,191
落し穴	罠	118,177,182
おどるポリゴン	モンスター	165
オドロ	モンスター	151
おにぎり	アイテム	76,132,170,188
鬼に金棒	施設	28
おばけ大根	モンスター	129,175
おはらいじじい	キャラ名	54,56,176
おはらいの巻物	アイテム	54,56,91
オヤジ戦車	モンスター	131

か

名前	分類	ページ数
ガイコツまおう	モンスター	139
ガイコツまじん	モンスター	139
ガイコツまどう	モンスター	139
ガイコツまどうの杖	アイテム	101,139,192
会心の腕輪	アイテム	87
回想	基本用語	13
回転板	罠	117
ガイバラ	→	陶芸家ガイバラ
「ガイバラ窯元」一般展示場	施設	29,49
ガイバラの三番弟子	キャラ名	49,56
回復の腕輪	アイテム	86
火炎入道	モンスター	146
掛軸裏の洞窟	ダンジョン	203
がけっぷち	施設	29,50,51
かじ屋	施設	19,25,29
かすみ仙人	モンスター	163
カタナ	武器	62
かなしばりの杖	アイテム	100,192
ガマグッチ	モンスター	133,189
ガマゴン	モンスター	133,189
カマヒゲ	→	腕輪鑑定師カマヒゲ
ガマラ	モンスター	133,189
ガラ	キャラ名	21
カラクロイド	モンスター	162,175,182
カラス天狗	モンスター	128
ガンコ戦車	モンスター	131
ギガヘッド	モンスター	160
奇岩谷	地名	32
奇岩谷の犬	キャラ名	33
キグニ族	モンスター	149
ギタン	基本用語	13,178,187
祈とう師ヤブメの家	施設	39
木の矢	武器	66,175
鬼面武者	モンスター	136
ギャザー	モンスター	152
吸引成虫	モンスター	153
吸引虫	モンスター	153
吸引幼虫	モンスター	153
巨大なおにぎり	アイテム	76
キラーギャザー	モンスター	152
きり仙人	モンスター	163
銀の矢	武器	67
空腹スイッチ	罠	116
草	基本用語	78
くさったおにぎり	アイテム	77,175
くねくねハニー	モンスター	148
クラス	その他	125
車屋	基本用語	21
グレートチキン	モンスター	155
クロスボウヤー	モンスター	130,175
クロムアーマー	モンスター	161
経験値	基本用語	10,125
渓谷の宿場	地名	20
ゲイズ	モンスター	157
警報スイッチ	罠	115
ゲドロ	モンスター	151
煙とオヤジ亭	施設	20
幻覚ガス	罠	117
幻魔の試練	地名	41
剛剣マンジカブラ	武器	62
合成の壺	アイテム	48,56,106,192
小僧天狗	モンスター	128
コッパ	キャラ名	6
コドモ戦車	モンスター	130,175
こばみ谷	地名	16
困った時の巻物	アイテム	53,56,93,170
ゴロ	キャラ名	25
転び石	罠	115
こん棒	武器	60
混乱草	アイテム	83,129,175
混乱の巻物	アイテム	92
混乱よけの腕輪	アイテム	85

さ

名前	分類	ページ数
最後の試練	地名	41
酒場	基本用語	19
雑草	アイテム	78,135,175
座頭ケチ	キャラ名	47,56
錆よけの腕輪	アイテム	85
錆罠	罠	115
サーベルゲータ	モンスター	150
サルヤマ	キャラ名	28
山間渓流	地名	23
山賊	モンスター	127
山賊親分	モンスター	127
山頂の森林	地名	27
山頂の町	地名	28
山霊の洞窟	地名	31
しあわせ草	アイテム	55,56,82
しあわせの腕輪	アイテム	86,173
ジェノサイドの巻物	アイテム	91
識別の壺	アイテム	103,192
識別の巻物	アイテム	88
地獄の使者	モンスター	140
死神	モンスター	140,183
死の使い	モンスター	140
重装の盾	盾	71
シューベル	モンスター	158
召喚スイッチ	罠	116,121
将軍	モンスター	136
成仏の鎌	武器	64,75
食神のほこら	ダンジョン	204
食の神ブフー	その他	24
食の神ブフーの石碑	施設	24
地雷	罠	120
地雷ナバリの盾	盾	72
白滝	施設	38
シレン	キャラ名	7
真空斬りの巻物	アイテム	90
吸い出しの巻物	アイテム	89
睡眠ガス	罠	114
睡眠草	アイテム	83,129,175
スカイドラゴン	モンスター	166
杉並の旧街道	地名	22
スズコ	キャラ名	51
スーパーゲイズ	モンスター	157
スララ	キャラ名	52
スルードラゴン	モンスター	164
青銅甲の盾	盾	69
清流	施設	38
背中の壺	アイテム	104,185,192
セルアーマー	モンスター	161
倉庫	施設	19,20,179
倉庫の壺	アイテム	103,192
倉庫の番人	キャラ名	20
装備	基本用語	12
装備はずし	罠	116,176

た

名前	分類	ページ数
大将アリ	モンスター	143
隊長アリ	モンスター	143
太陽の大地	地名	42
タウロス	モンスター	154
盾	基本用語	68
種	基本用語	78
旅ガラス	施設	20
旅の神クロン	その他	4
ターン	基本用語	9
断崖の岩屋	地名	31
チェインヘッド	モンスター	160
地下水脈の村	地名	38
ちから	基本用語	10
ちからの草	アイテム	80
チキン	モンスター	155
竹林の村	地名	24
チタンアーマー	モンスター	161
地の恵みの巻物	アイテム	95
ちびタンク	モンスター	130
地変学者フェイ	キャラ名	21,194
杖	基本用語	98,192
使い捨ての盾	盾	70
辻占い	キャラ名	25
壺	基本用語	102,192
壺荒らし	モンスター	135,175
壺増大の巻物	アイテム	89
壺の展示場	→	「ガイバラ窯元」一般展示場
つるはし	武器	61,184
低速スイッチ	罠	118
鉄甲の盾	盾	69
鉄の矢	武器	66,175
デブータ	モンスター	141
デブーチョ	モンスター	141
デブートン	モンスター	141
テーブルマウンテン	地名	35
テーブルマウンテン全景	施設	29
デロデロの湯	罠	117
天狗師匠	モンスター	128
店主	キャラ名	173
天の恵みの巻物	アイテム	95
天馬峠	地名	26
洞窟マムル	モンスター	126
陶芸家ガイバラ	キャラ名	48,56
陶芸家ガイバラの屋敷	施設	29,48
峠屋	施設	28,50
峠屋料理長	キャラ名	50
透視の腕輪	アイテム	86,171
盗賊番	キャラ名	173
到達度	基本用語	14
どうたぬき	武器	61
とおせんりゅう	モンスター	164
どく消し草	アイテム	82,191
特製おにぎり	アイテム	77
どく草	アイテム	83,129,175
毒矢	罠	114
トシオ	キャラ名	50
突風	基本用語	11
トドの盾	盾	73,189
トドの壺	アイテム	105,180,192
飛びぴーたん	モンスター	138
とまり木	施設	28
トメ	キャラ名	51
ドラゴン	モンスター	166
ドラゴンキラー	武器	64
ドラゴンシールド	盾	72
ドラゴン草	アイテム	81,186
ドラゴンヘッド	モンスター	164
トラバサミ	罠	119
ドレインバスター	武器	65
ドレムラス	モンスター	159
泥棒	基本用語	173,180

な

名前	分類	ページ数
ナイフゲータ	モンスター	150
ナオキ	キャラ名	50,56
長巻	武器	60
仲間キャラ	基本用語	44
肉	アイテム	124,175,183,186
逃げピータン	モンスター	138,170
ニシキーン	モンスター	134
虹の根もと	地名	42
二面地蔵の谷	地名	30
ぬすっトド	モンスター	144
値切の腕輪	アイテム	84
ネブリ山廃坑	地名	30
ねむり大根	モンスター	129,175
ノラネコ抜き足便	施設	25
呪いよけの腕輪	アイテム	85
ノロージョ	モンスター	145
ノロージョの姉	モンスター	145
ノロージョの母	モンスター	145
ノンプレイヤーキャラ	→	N.P.C.

は

名前	分類	ページ数
ハイパーゲイズ	モンスター	157
白紙の巻物	アイテム	96
バクスイの巻物	アイテム	92
瀑布湿原	地名	34
パコレプキーナ	モンスター	147
パコレプキン	モンスター	147,183
パコレプキング	モンスター	147
場所替えの杖	アイテム	100,176,192
畠荒らし	モンスター	135,170,175
バトルカウンター	盾	74
ハードレムラス	モンスター	159
バネ	罠	119
ハブーン	モンスター	134
はらへりじじい	キャラ名	55,56
パワーアップの巻物	アイテム	90
番犬	キャラ名	173
番付屋	施設	20
はんにゃ武者	モンスター	136
飛脚	キャラ名	55,56
皮甲の盾	盾	68
ぴーたん	モンスター	138,170
必中の剣	武器	63
ヒットポイント	→	ＨＰ
１ツ目殺し	武器	65
風魔の盾	盾	70
風来日記	基本用語	13
風来人	基本用語	14
風来人番付	基本用語	14
フェイ	→	地変学者フェイ
フェイの問題	その他	194
武器	基本用語	60
ふきとばしの杖	アイテム	98
不幸の杖	アイテム	99,192
復活の草	アイテム	82
不動	施設	25
ブフーの杖	アイテム	51,56,101,191
ブレイドゲータ	モンスター	150
兵隊アリ	モンスター	143,177
ペケジ	キャラ名	46,56
ヘルギャザー	モンスター	152
ベルトーベン	モンスター	158
変化の壺	アイテム	104,192
ボウヤー	モンスター	130,175
ぼうれい武者	モンスター	137
保存の壺	アイテム	102,185,192
ボボロ	キャラ名	52

ま

名前	分類	ページ数
埋蔵金	基本用語	172
巻物	基本用語	88
マスターチキン	モンスター	155
マッドレムラス	モンスター	159
マップ	基本用語	11
マムル	モンスター	126
マムーン	モンスター	134
豆山賊	モンスター	127
丸太の罠	罠	118
まわるポリゴン	モンスター	165
満腹度	基本用語	10
見かけだおしの盾	盾	71
身がわりの杖	アイテム	99,187,192
見切りの盾	盾	74
店	基本用語	18,173,177
三つの試練	地名	41
みどりトド	モンスター	144
ミドロ	モンスター	151
みの仙人	モンスター	163
ミノタウロス	モンスター	154
ミノタウロスの斧	武器	63
ムゲン幽谷	地名	40
無敵草	アイテム	81,182
メガタウロス	モンスター	154
めぐすり草	アイテム	53,54,56,79
メッキの巻物	アイテム	95
目つぶしお竜	キャラ名	45,56
めまわし大根	モンスター	129,175
目をやられた少女	キャラ名	53,56
メンベルス	モンスター	158
木甲の盾	盾	68
もっと不思議のダンジョン	基本用語	201
物荒らし	モンスター	135,175
モンスター	基本用語	124
モンスターハウス	基本用語	174,190

や

名前	分類	ページ数
矢	基本用語	66,174,188
薬草	アイテム	79,186
宿屋	基本用語	18
やまびこの盾	盾	73,75
やみふくろう	モンスター	142
やりすごしの壺	アイテム	105,192
酔いどれ亭	施設	25
妖怪にぎり親方	モンスター	132
妖怪にぎり変化	モンスター	132,170
妖怪にぎり元締	モンスター	132
妖刀かまいたち	武器	63

ら

名前	分類	ページ数
落石スイッチ	罠	119
ララ	キャラ名	52
竜哭の試練	地名	41
レベル	基本用語	125

わ

名前	分類	ページ数
わがままな親子	キャラ名	53,56
罠	基本用語	11,112,175,182
ワナの罠	罠	120
割れない壺	アイテム	48

ん

名前	分類	ページ数
ンドゥバ	モンスター	167,171
ンドゥルー	モンスター	167
ンバマ	モンスター	167

郵便はがき

お手数ですが
50円切手を
貼ってご投函
下さい

160-

東京都新宿区新宿6-24-20
丸増新宿ビル10F

株式会社チュンソフト

出版部「風来のシレン
公式ガイドブック」係

このたびは「風来のシレン公式ガイドブック」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。アンケートにご協力下さい。
今後のチュンソフト出版物制作の参考にさせて頂きたいと思います。
該当する項目の ○ を塗りつぶして下さい。　例 ●

ご住所				
地域	1 北海道　2 東北　3 関東　4 甲信越　5 東海 6 北陸　7 近畿　8 中国　9 四国　10 九州			
お名前	(フリガナ)	生年月日	19　年　月　日	
		性　別	1 男　2 女	
職業	1 小学1・2年　2 小学3・4年　3 小学5・6年　4 中学生 5 高校生　6 大学・短大・専門生　7 社会人・主婦(20代) 8 社会人・主婦(30代)　9 社会人・主婦(40代以上)			
これまでにチュンソフトにアンケートハガキを出したことが　1 ある　2 ない				
購入した書店名　市　書店　店				

不思議のダンジョン2　風来のシレン

「公式ガイドブック」・アンケート

このハガキはマークシート方式です　鉛筆かボールペンで　の中を黒く塗りつぶして下さい

良い例：●　　悪い例：

Q　この本を読んだ感想を聞かせて下さい

1 大満足　2 満足　3 普通　4 不満　5 大不満

Q　各項目毎の感想を聞かせて下さい。

A.基本操作方法	1 大満足	2 満足	3 不満	4 大不満
B.フロアごとのステージ解説	1 大満足	2 満足	3 不満	4 大不満
C.キャラクター＆イベント解説	1 大満足	2 満足	3 不満	4 大不満
D.アイテム解説	1 大満足	2 満足	3 不満	4 大不満
E.トラップの解説	1 大満足	2 満足	3 不満	4 大不満
F.全モンスター解説	1 大満足	2 満足	3 不満	4 大不満
G.攻略テクニック紹介	1 大満足	2 満足	3 不満	4 大不満
H.さらなるダンジョンの紹介	1 大満足	2 満足	3 不満	4 大不満

上記で一番面白かった項目を1つ選んでください。　A　B　C　D　E　F　G　H

上記で一番つまらなかった項目を1つ選んでください。　A　B　C　D　E　F　G　H

Q　この本のことを何で知りましたか？

1 雑誌の広告を見て　2 [illegible]　3 [illegible]

4 ゲームの[illegible]を見て　5 ゲームソフト[illegible]のチラシを見て

6 友人、知人に聞いて　7 チュンソフトの書籍の広告を見て

Q　今後、風来のシレンの出版物で期待するジャンルについて聞かせてください

1 メモリアルファンブック　2 ゲームブック　3 パロディ4コママンガ

4 小説　5 その他（　　　　　　　　）

Q　今後、チュンソフトに本を出して欲しいと思うゲームソフトを聞かせて下さい。

1 弟切草　2 トルネコの大冒険　3 かまいたちの夜

4 風来のシレン　5 風来のシレンGB（ゲームボーイ）

Q　最後にチュンソフトへのメッセージをどうぞ

ご協力ありがとうございました

CHUN SOFT

続・マムルの肉

男なら
行ってみせよう
かの大地

風来のシレン

ISBN4-924978-04-3
C0076 P1200E
9784924978041
1910076012007

チュンソフト

定価1200円（本体1166円）

不思議のダンジョン2

風来のシレン

公式ガイドブック

チュンソフト

CHUN SOFT

不思議のダンジョン2

風来のシレン

公式ガイドブック

チュンソフト

CHUN SOFT